电脑報
精品游戏光盘

Games
20th Anniversary

# 【游戏精典】二十年

由以下单位联合制作

【游戏精典】 Games 20th Anniversary

# 二十年

游戏历史长廊里的印记，犹如恒河沙数
20年里带给我们无限回忆的“精装”“典藏”游戏又再现在你的眼前
我们感叹任天堂的创意、世嘉的悲壮、索尼的王者无敌
我们感受过“仙剑”的凄美，领悟过“FF”的震撼
我们带给你的不仅仅是366款精典游戏
还带给你一种文化、一种怀念、一种心情
回味的辛酸、经历的甘美、20年游戏历程，数十亿玩家的心声尽在于此

电脑报携国内24大主流游戏厂商、超人气游戏网站及游戏媒体联手推出

## 366款 20G 超大容量游戏DVD

## DVD A〔电脑游戏专辑〕

- 梦幻之星网络版客户端
- 密传客户端
- 封神榜客户端
- 剑侠情缘单机版全系列2款正版安装软件
- 快乐西游客户端
- 剑侠情缘网络版客户端

## DVD B〔电视、掌机及街机游戏专辑〕

- PS游戏：Play Station十年经营，精典游戏20款压缩收录，游戏容量达10G!
- 超任游戏：全面接过FC旗帜的游戏200款！
- 土星游戏：世嘉土星后期大作光明力量3全三碟合装集！
- MD游戏：全面收录最经典的53款！
- 街机游戏：脍炙人口的经典42款！
- 掌机游戏：从GB到GBA整个历史长廊中精选的48款！

横看千余游戏精彩，纵览20载风云变迁。指点江山，问游戏天下谁是英雄！

ISBN 7-89491-068-6
9 787894 910684

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏.
注意自我保护，谨防上当受骗.
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身.
合理安排时间，享受健康生活.

ISBN 7-89491-068-6
光盘定价：29.80元

07[illegible]16

# 【游戏精典】

## Games 20th Anniversary

# 二十年

游戏历史长廊里的印记，犹如恒河沙数
20 年里带给我们无限回忆的“精装”“典藏”游戏又再现在你的眼前
我们感叹任天堂的创意、世嘉的悲壮、索尼的王者无敌
我们感受过“仙剑”的凄美，领悟过“FF”的震撼
我们带给你的不仅仅是366 款精典游戏
还带给你一种文化、一种怀念、一种心情
回味的辛酸、经历的甘美、20 年游戏历程，数十亿玩家的心声尽在于此

版权所有　盗版必究
未经许可　不得以任何形式和手段复制和抄袭

光盘手册名：游戏精典20年
编　　著：电脑报社
执行编辑：周一鹏　黄　翮
封面设计：韩　科
组版编辑：郑　兰
责任编辑：李　萍
监　　制：时均建
出版单位：山东电子音像出版社
地　　址：济南市胜利大街39号
邮政编码：250001
电　　话：(0531)2060055-7616
发　　行：山东电子音像出版社
经　　销：各地新华书店、报刊亭
CD 生产：北京中联光碟有限公司
文本印刷：重庆市金鉴印务有限公司
开本规格：787mm × 1092mm 1/16　　6印张　　200千字
版 本 号：ISBN 7-89491-068-6
版　　次：2005年3月第1版　2005年3月第1次印刷
定　　价：29.80元(2DVD+手册)

# 光盘使用说明

## A 盘

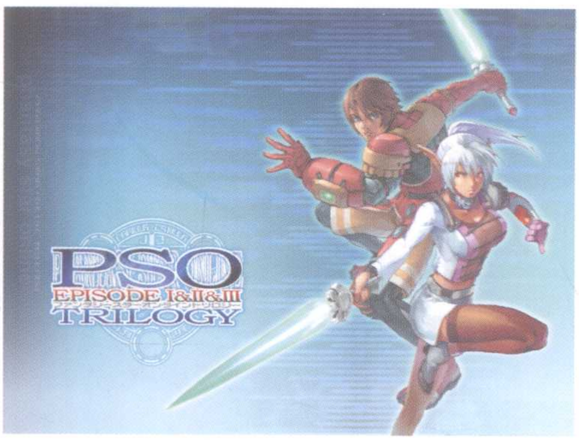
自动运行光盘或者光盘主执行文件，即可看到如下光盘主界面：




该光盘一共分为六大部分，其中包括五大热门网络游戏客户端，它们分别是：梦幻之星网络版、密传、封神榜、快乐西游、剑侠情缘网络版；最后一个栏目精选了两款经典的剑侠情缘单机版。

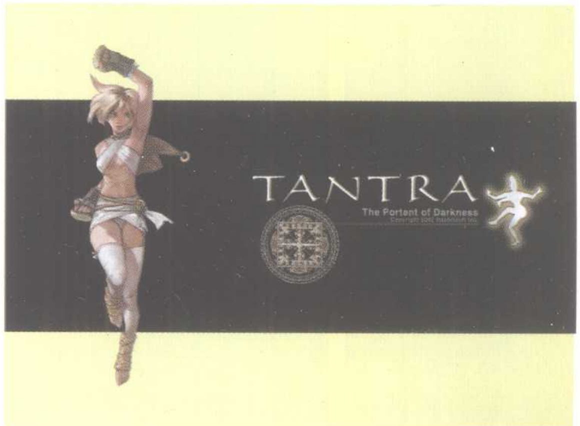
### 梦幻之星网络版

点击“梦幻之星网络版”链接就可进入光盘的“\\game\梦幻之星online”文件夹。PSOBB_Setup.exe为梦幻之星网络版的安装包，双击运行即可完成游戏客户端的安装。这是一款原创于世嘉DC机上的家用机网络游戏，能够让你感受纯正的日式游戏风格。




### 密传

点击“密传”链接就可进入光盘的“\\game\密传”文件夹，解开压缩包，双击安装程序就可完成游戏安装。密传是一款以印度神话为背景制作的网游，让你体会不一样的亚洲古代文化。




### 封神榜

点击“封神榜”链接就可进入光盘的“\\game\封神榜”文件夹，解开压缩包，双



击安装程序就可完成游戏安装。独创了体现即时战略的网络游戏，让你体会人类文明的发展。

## 快乐西游

点击“快乐西游”链接就可进入光盘的“\\game\快乐西游”文件夹，解开压缩包，双击安装程序就可完成游戏安装。

这是一款有中国历史、神话背景的轻松休闲游戏。




## 剑侠情缘网络版

点击“剑侠情缘网络版”链接就可进入光盘的“\\game\Jxonline”文件夹，双击安装程序就可以完成游戏安装。

游戏丰富的故事情节，古典的界面风格，唯美的武侠画面，让你体会纯正的武侠网游。




## 剑侠情缘单机版全系列精选

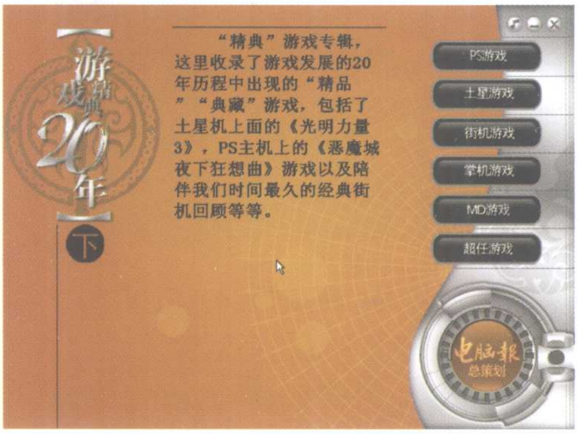
点击“剑侠情缘单机版全系列精选”链接就可进入光盘的“\\game\剑侠单机系列”文件夹里，里面包括了2个剑侠系列的单机游戏：《剑侠情缘》、《月影传说》。都只需直接安装就可以进入游戏。

注意：此两款游戏请用虚拟光驱读取并进行安装，游戏运行时，请不要把光盘退出虚拟光驱(推荐使用 daemon)。



# B 盘

自动运行光盘或者光盘可执行文件即可看到如下光盘主界面：




该光盘内容全部是模拟器和模拟游戏，一共分为6大专题，包括：PS游戏、土星游戏、街机游戏、掌机游戏、MD游戏、超任游戏。可以说基本囊括了市面所有类型的主流模拟器，让你无需购置任何游戏主机就可享受到各类家用、街机游戏的乐趣。

## PS游戏

点击“PS游戏”链接即可进入如下光盘界面：




此版块包括2大内容，分别是：PS模拟器和PSROM ISO。“PS模拟器”收录了3种PS模拟器和1种PS模拟器插件；“PSROM ISO”收录了PS上20款经典游戏的ROM。

## PS模拟器介绍

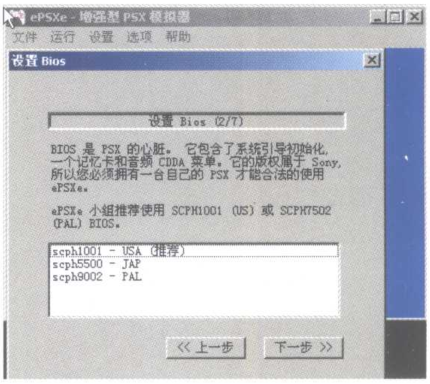
点击“PS模拟器”超链接进入到光盘的“\ps\ps模拟器全集”目录。这里放置了3个PS模拟器和1个PS模拟器插件

### 1.ePSXe

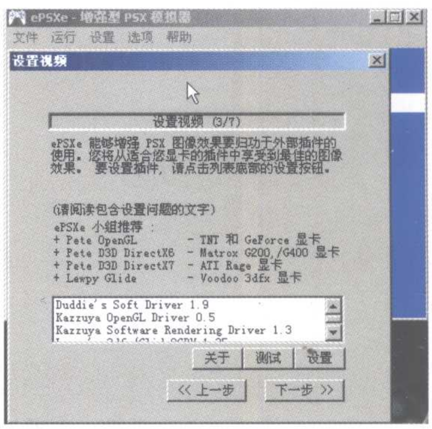
“epsxe”目录存放的是著名的ePSXe模拟器，这款模拟器可以说是目前市面上最流行，使用最方便的PS模拟器了。进入该文件夹我们可以看到其中包括了ePSXe1.5.1、ePSXe1.5.2、ePSXe1.6.0三个不同版本。这里我们向大家推荐使用执行文件为“ePSXeCN.exe”的1.6.0汉化版。

第一次执行该程序系统会出现配置向导，选择“设置”进入ePSXe的配置程序

（1）下图是ePSXe的Bios设置页面，选择推荐配置即可，然后点击下一步。



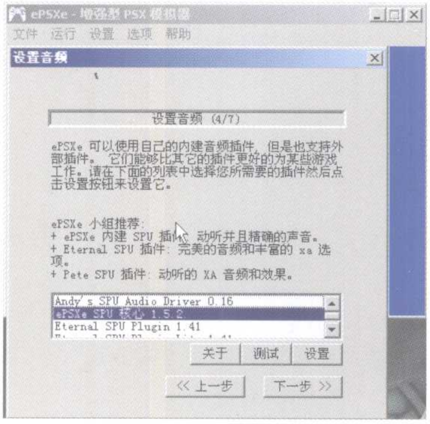

（2）这个步骤是进行ePSXe的视频设置，如下图所示。




需要特别注意配置程序的说明，根据自己的显卡来选择视频配置。一般来说，TNT和GeForce显卡选择“Pete's OpenGL Driver”；ATI显卡选择“Pete D3D DirectX”。确定选择

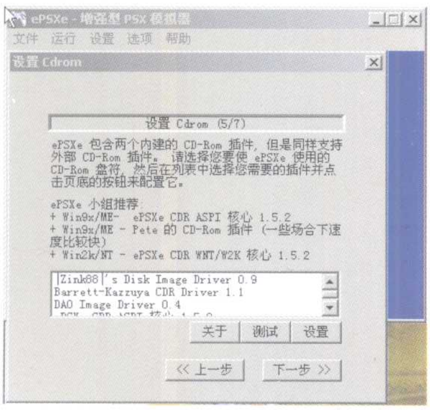
后，点击下方的“测试”按钮进行测试。如果系统提示“插件现在工作正常”那么就可以进入下一步。

（3）这个步骤是ePSXe的音频设置部分



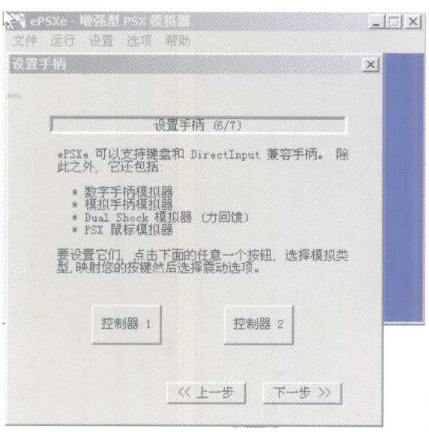

仔细阅读设置说明，一般来说我们可以选择“ePSXe SPU 核心”这个最常用的配置。不论选择何种配置，一定要测试一下，然后再进入下一步。

（4）ePSXe的CDrom设置




根据你个人的光驱操作、系统参照软件的配置说明来选择就可以了。

（5）手柄设置页面




你可以根据自己的喜好自行设置。到此我们就完成了模拟器的全部配置。

完成配置向导后，我们就可以读取模拟器ROM进行游戏了。需要特别注意的是，ePSXe支持多种格式的PS模拟游戏。

点击“文件”会出现如下窗口




“运行CDROM”可以读取光驱里的PS游戏，或者是虚拟光驱里的PS游戏镜像。

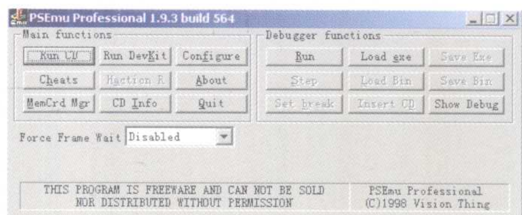
“运行ISO”可以读取文件名为.ISO的PS模拟游戏。

“运行PS-EXE”可以读取文件名为.EXE的PS模拟游戏。

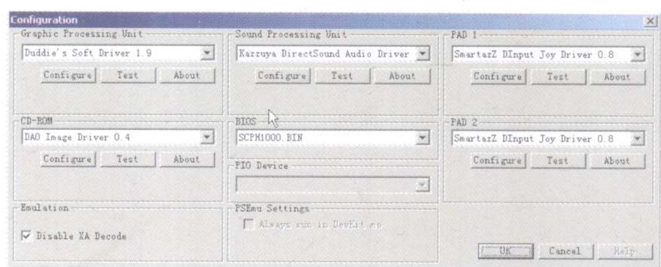
注意：文件名为.exe的PS游戏，必须解压还原成.ISO，然后通过“运行ISO”读取。

## 2.PSEmuPro

“PSEmuPro”文件夹中收录的是老牌模拟器PSEmuPro。点击文件夹里的PSEmu.exe启动模拟器，进入主页面：




点击“Configuration”进入模拟器的设置页面：




“Graphic Processing Unit”是图形插件配置，配置方法和上面ePSXe大致一样。选择后点击“Test”测试，只要没问题就可以。

“Sound Processing Unit”是音频配置选项；

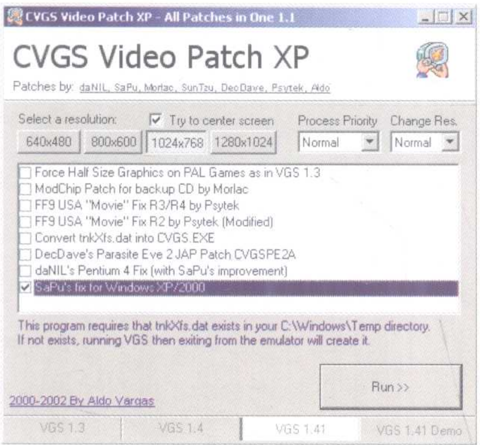
"CD-ROM" 是光驱配置选项；
"BIOS" 是模拟器Bios设置；
"PDA 1" 是模拟器主手柄设置；
"PDA 2" 是模拟器副手柄设置。

所有的设置可以参考ePSXe来设置，只要都能通过 "Test" 测试就可以了。点击 "ok" 回到主界面运行 "Run CD" 就可以进行游戏了。

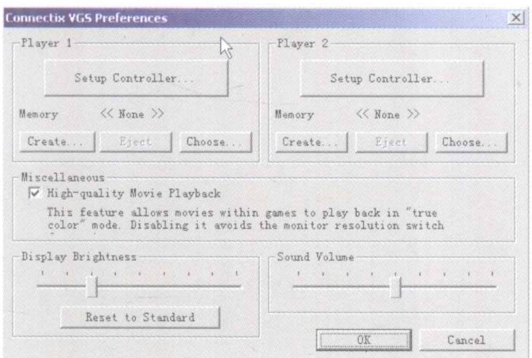
注意：PSEmuPro只能运行光驱或者是虚拟光驱里的PS游戏，其他的不能用PSEmuPro读取。

### 3.VGS

"VGS" 文件夹收录的是最为简单方便的PS模拟器VGS。需要特别注意的是，XP和2000用户必须运行VGSVideoPatchXP.exe，才能够正常进入。




进入模拟器主界面，选择其中的Edit(编辑)项，在其下拉菜单中选择Preferences(参数设置)项，这样便进入参数设置画面。




(1) 最上面的 "Setup Controller" 为手柄设置，Player 1、player 2分别对应设置主、副手柄；

(2) 第二栏的Memory是记忆卡管理，"Create" 为创建记忆卡，"Eject" 为拔出记忆卡，"Choose" 为更换记忆卡；

(3) "Miscellaneus" 为高清晰播放过场动画的选项，一般我们都选择勾取；

(4) "Display Brightness" 为游戏亮度调节，根据情况自行左右拖动选择；

(5) "Sound Volume" 为声音调节；

(6) "Reset to standard" 为恢复默认设置。

退出参数设置画面，放入游戏光盘即可自动运行。

需要说明的是：VGS和PSEmuPro一样，只能运行光驱或者虚拟光驱里的PS游戏。

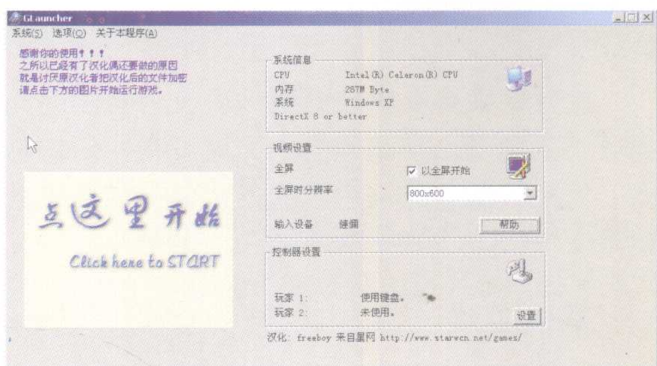
## 土星游戏

点击 "土星游戏" 链接即可进入如下光盘界面：




该部分收录了世嘉后期最为优秀的SLG大作《光明力量》三部曲。界面右上分别给出了光明力量三部曲的链接，你只要点击对应的链接就可以进入相应的 "光明" 曲。

双击出现的图标就可以自动运行模拟器




模拟器设置非常简单，只需设置分辨率和游戏手柄，单击左下角的窗口就可以进入游戏。

注意：《光明力量》三部曲的故事情节是相

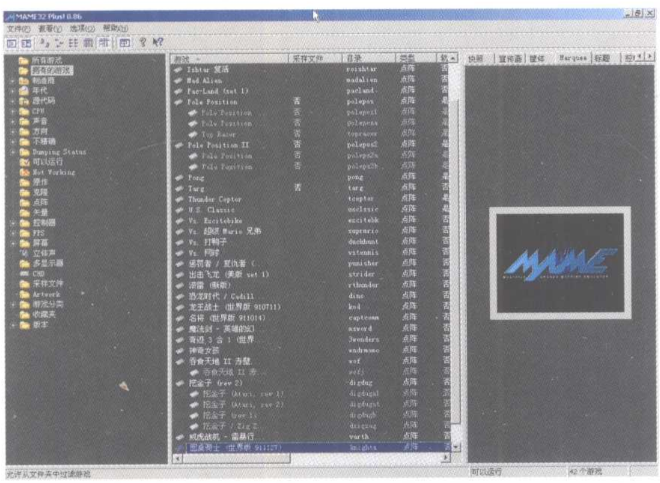
互承接的，如果你想完全了解游戏内容，建议按顺序进行游戏。三部曲的游戏记录也是可以传承下来的，也就是说第一章结束的游戏记录能够在第二章开始时读取使用，这样你就能拥有更多的隐藏物品和角色。

## 街机游戏

点击“街机游戏”链接即可进入到光盘根目录的\mamep 文件夹。




运行 mame32ppp.exe 直接进入街机模拟器，出现如下模拟器主界面。



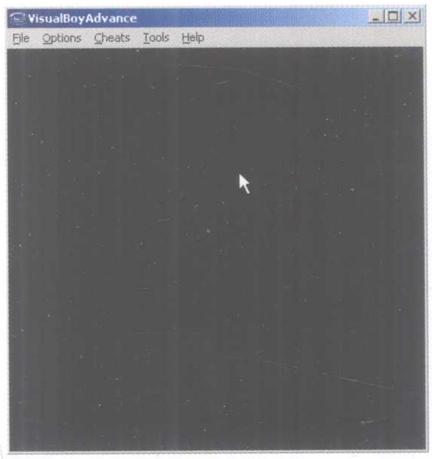
在界面中央会出现游戏列表，白色的为光盘收录的游戏，灰暗色的为光盘没有收录的游戏。大家只需要点击白色的游戏名，即可进入游戏。

## 掌机游戏

点击“掌机游戏”链接即可进入到光盘根目录的“掌机游戏”文件夹。




运行文件夹里的 VisualBoyAdvance.exe 就可以进入模拟器的主界面。




点击“File→open”选中“掌机游戏”目录里的"Rom"文件夹即可选择我们提供的48款GB 模拟游戏。

而“Options”选项卡则为模拟器的设置页面，可以在里面设置游戏速度，窗口大小，声音设置，手柄设置等等。

## MD 游戏

点击“MD 游戏”链接即可进入到光盘根目录的“MD”文件夹。



运行文件夹里的 dgen.exe 就可以进入模拟器的主界面。用法和掌机模拟器基本一样，点击 “File→Load Rom” 选中 “MD” 目录里的 "Rom” 文件夹即可选择我们提供的 53 款 MD 模拟游戏。

## 超级任游戏

点击 “超任游戏” 链接即可进入到光盘根目录的 “sfc” 文件夹。




“sfc” 文件夹里存放了 2 个模拟器和 200 个经典的 sfc 游戏，基本囊括了 24M 以上的所有超任 ROM。

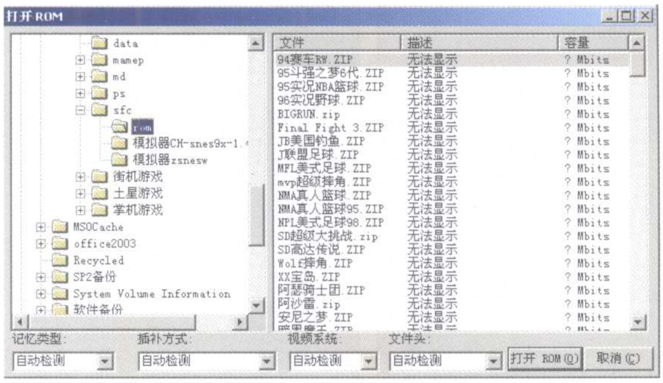
1.Snes9x

在文件夹 “模拟器 CH-snes9x-1.40-win32” 里收录的是 snes9x1.40 中文版模拟器。于运行 snes9x.exe 即可进入模拟器主界面。




由于整个界面都是中文的，所以非常容易上手。点击 “文件” → “载入游戏” 选择光盘根目录下的 “sfC” → “rom”，就可读取游戏。

其他的选项设置，音频设置等等可以根据自己机器的性能和个人喜好调整。




2.Zsnes

在文件夹 “模拟器 zsnesw” 里收录的是 “Zsnes” for windows1.36 版模拟器。运行 zsnesw.exe 即可进入模拟器主界面。

点击 “GAME” → “LOAD” 选择路径就可以读取游戏。

“CONFIG” 选项栏里是设置模拟器的各项配置。




“inpunt #” 栏是设置手柄，分别从 1 号手柄到 5 号手柄；(因为以前的 sfc 支持手柄分插)

“OPTIONS” 里是配置各种硬件相关的设置，如果你不太熟悉最好不要随意改动；

“VIDEO” 是游戏画面设置，可以在里面设置游戏分辨率、窗口大小或者全屏显示、以及各种显示效果（如模拟电视效果）等；

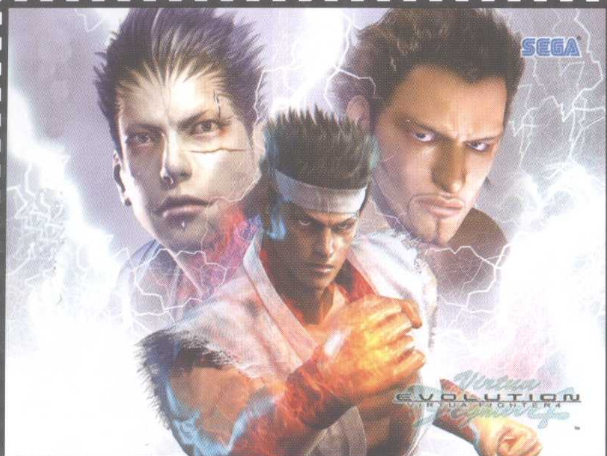
“SOUND” 是游戏声音设置，可以调节声道，控制声音大小等等，比较简单。

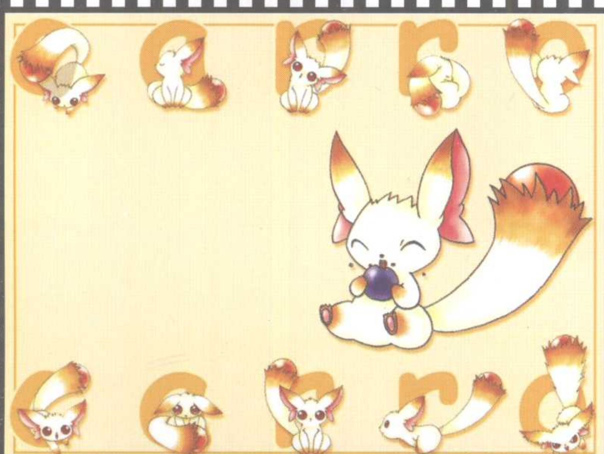
以上就是 Zsnes 的基本使用方法，其他诸如 “CHEAT” 栏里的金手指设置等修改设置我们就不一一介绍了。

注意：本张光盘收录的超任游戏为了方便大家选择和辨认我们统一作成了 ZIP 格式，并使用了游戏的中文名字。如果大家发现游戏不能读取，请把相应的游戏解压出来，就能够使用。

# CONTENTS

游戏精典20年






## 任天堂主机兴衰


### 2 FC主机十年称霸

红白机是值得我们永远怀念的，它开创了一个时代，由此揭开家用电子游戏机全球大普及的序幕。



### 17 SFC主机

SFC无愧于FC的继承者，他将任天堂推向辉煌的顶峰。同时SFC也见证了任氏王朝的终结，一个时代也因此而终结。


## SEGA主机沉浮录


### 21 第一个冬天

屡战屡败、屡败屡战、充满创意，称雄街机业却又悲情于家用机，而这一切汇成四个蓝色的字母——SEGA，给我们带来无限欢乐，也留给我们无尽悲哀。


横看千余游戏精彩






# CONTENTS

游戏精典20年


## 街机的发展史

### 31 街机游戏类型

拥有最悠久的历史，精美的画面，他伴随我们渡过快乐的童年，也随着我们一起成长。



## SONY走出的游戏大道

### 44 SONY缔造主机神话

童话般的胜利，游戏产业内最典型的丑小鸭变白天鹅。时至今日，SONY的游戏业撑起了整个集团的半壁江山，神话也因此诞生。

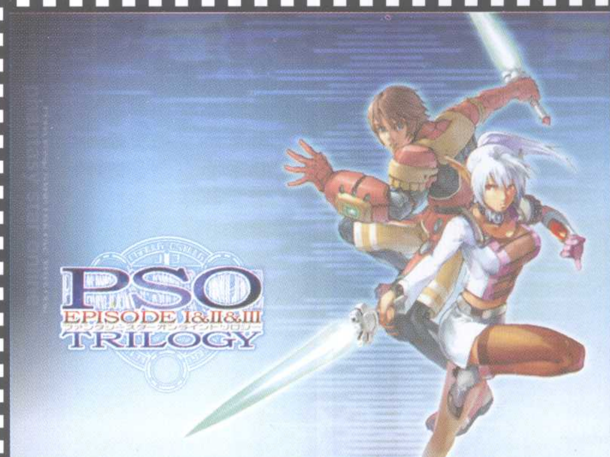













纵观20载风云变迁

# CONTENTS

游戏精典20年









游戏天下谁是英雄

## 2005年热门网络游戏简介


### 59 魔兽世界

圣洁的骑士、背负背叛罪名的被遗望者、精通科学的矮人、豪放的巨魔……伴随史诗般的故事，伴随部落、联盟的死斗，我们的冒险从此开始。

### 64 梦幻之星在线

纯正的日式风格，横跨DC、GameCube、Xbox、PC多平台的家用游戏机网络RPG原创之作，让你体会不一样的梦幻风格。

### 68 封神榜

第一款即时战略的网络游戏，充满传统网络与即时战略的双重乐趣。

### 73 剑侠情缘网络版

浪漫的武侠故事，唯美的武侠画面，刺激的武侠打斗，气势捍宏的城战，这一切构成了新的武侠网络游戏。

### 77 快乐西游

儿时的梦想、童年的憧景，快乐西游业让你想起当初那个只为游戏而快乐的童年。

### 80 密传

充满浓郁的印度神话色彩，体会不一样的东方文化气息，也是国内首款完全免费的网络游戏。

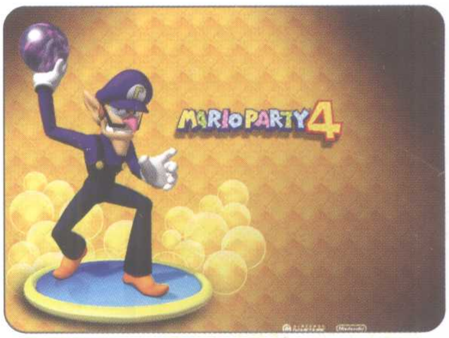











● FC 主机的产生 ● 称霸十年 ● FC 主机探密 ● FC 十年经典

● 新王朝继任者的诞生

● 主机的性能无与伦比 ● 再造辉煌 ● 时代的终结 ● 经典回顾

# 任天堂主机兴衰



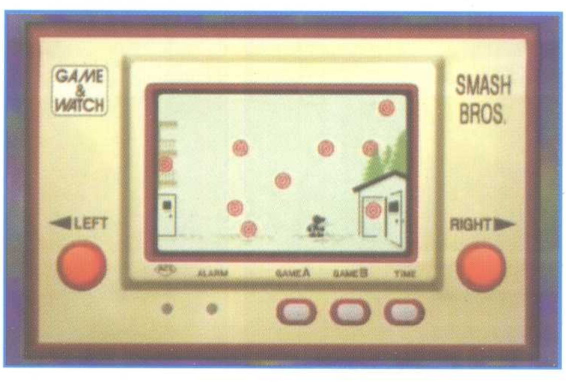

# FC主机

2004年任天堂经典主机Family Computer迎来了自己的二十岁生日。FC主机在欧美又称Nintendo Entertainment System（可译作任天堂娱乐平台即NES）。FC主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知，这款主机在当时几乎占领了世界多个国家的整个游戏市场，并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在七十年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气，不过确实创造了一个令人惊叹的神话。

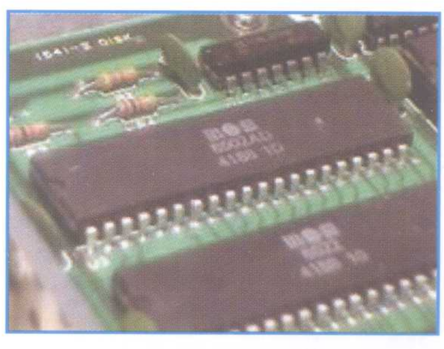
FC在中国同样造成了巨大的影响力，由于其红白相间的外形设计，在国内又称其为“红白机”，也是大多数国内玩家接触的第一部游戏机。FC对于中国游戏业具有影响深远的启蒙意义。相信如今年龄二十出头的玩家们都有过自己的一段“红白机”经历，国人开始认识到游戏机的存在也正是从FC开始的。

## FC主机的产生

1980年硬件天才横井军平设计了任天堂史上第一款真正意义上具有全球影响力的产品Game & Watch——GB的鼻祖产品。Game & Watch于1980年发售，这是一款只有计算器大小的游戏平台，具备游戏机和手表两种功能。这种具有丰富想象力的产品设计让所有玩家眼前一亮，发售之后就开始在全球范围疯狂热卖。任天堂在其后推出了多种版本的Game & Watch，各种版本对应不同游戏，这其中除了部分热门街机的移植作外多数都是任天堂自己的原创作品。由于Game & Watch这种版本的多样性，也使其保持长期热销，真正达到了山内溥“具备长期销售势头”的构想。Game & Watch推出的十一年里总共卖出了3200多万台。




任天堂还经历过很长一段时间的街机游戏开发。在早年的街机游戏开发历史中，任天堂并没有多少成功的作品，一款叫做《Radarscope》的游戏更是垃圾游戏的典型代表。1980年美国任天堂出现大量街机机台闲置的尴尬局面，因此公司内迫切需要制作新作以使得大量闲置的《Radarscope》等机台能够得以重新利用。在各大开发部门都满负荷运转的情况下，山内溥决定将这一任务交给“闲人”宫本茂。1977年宫本茂之父将其介绍给故友山内溥，在三年的时间里一直没有什么表现机会，因此对于此次开发任务宫本茂十分珍惜。他决定以横井军平的《大力水手》为蓝本制作一款类似的游戏，这就是往后风靡全球的《大金刚》。此时谁也不会意料到，这位日后的电子游戏业界第一人，将为任天堂带来数十亿美元的收入。





与此同时，山内溥也开始让他的R&D部门进行一个更为重大的项目——开发一款可更换卡带的游戏机。这样一款游戏机将会因为不断推出的新游戏卡带而保持长期的吸引力，而任天堂也将会在游戏的发售上获得更大的收益。在当时这种可换卡带的游戏已经在日本市场上出现，雅达利的系列主机就具有很大的市场号召力。前夏普工程师上村雅之此时是任天堂的主力硬件工程师，对于这项开发任务，山内溥提出了两个要求：小孩都买的起的低价格和竞争对手一年内无法模仿的技术。面对这样的严格要求，上村雅之将所有游戏之外的功能通通砍去。在主机核心CPU方面性能固然重要，不过要控制在2000日元以内的价格确实十分困难。经过多次试验，上村雅之决定使用已经过时的技术——由MOS Technology 在1975年开发的6502处理器，这种处理器已经足以处理所需的游戏代码，不过要想实现山内溥要求的画面表现还得搭配一块图形协处理器。为此开发组为其加入了一块“图像处理单元”(picture processing unit PPU)。最后这款主机可以同时显示16种颜色（总共52种）、同时处理64个8×8象素的移动块并有16K/2K的内存，是当时最流行的雅达利2600的16倍。

然而，没有必要的生产工厂，任天堂只能求助其他公司生产所需芯片。对于任天堂提出的超低价位，多数厂家都毫无兴趣，最后任天堂找到了理光(RICHO)，为了让理光接受自己的低价格要求，山内溥提出了一项极为大胆的条件——两年内给理光三百万套的芯片订单。对于任天堂这无异于一次有关身家性命的豪赌，不过山内溥知道，要想获得这些厂商的支持这样的赌注必不可少。当然，任天堂的豪赌得到了回报。几年后，多家类似公司都设立了专门为任天堂提供芯片的分部。截至1991年，单任天堂一家的芯片需求就占到了整个日本半导体产量的3%。




另外一个重要的考虑因素就是主机外形。尽管这款主机拥有电脑的核心部件，山内溥希望其造型更像个玩具。儿童是任天堂关注的主要市场，而在主机上设置扩展槽也为未来准备了更多的可能性，只要任天堂愿意还可以为其加入电脑那样的各种服务。最后任天堂决定采用红白两色的塑料外壳，手柄的右端设计两个按键，左端有指示方向用的十字键，2P手柄左上端则有一个小小的麦克风，玩家可以借此与系统对话。毫无疑问，任天堂的这部主机才是史上第一部真正意义上纯粹的游戏机。

最后经过无数的技术试验，以及幕后无名英雄们默默的努力，任天堂的这部主机即将准备发售了。山内溥将这款主机命名为“任天堂家庭电脑”(Nintendo Family Computer 简称 Famicom)。经过实际研究证明，山内溥要求的1万日元以内超低价位根本不可能实现，但是FC 14800日元（美国发售时售价仅65美元）的零售价已经具有足够的吸引力，甚至仅仅只有其他竞争对手成本的一半。1983年7月15日，任天堂在日本正式发售了Famicom，首发软件有十款。包括《大金刚3》、《大金刚Jr.》、《马里奥兄弟》以及《棒球》。在当时人们并未意识到，电玩新时代诞生了！任天堂定位准确的广告攻势在FC的发售上起到了推波助澜的作用，FC的销售势头一发不可收拾。在其发售两个月内，FC的销量就突破了50万台。事实上游戏业的“乱世”在八十年代初，主机种类多得惊人。仅在83年就有十几部主机同时在日本推出。不过当时各厂商对于游戏机的市场定位与今天是截然不同的。诸如卡西欧的PV-1000、百代的Vectrex等都仅仅将自己的产品定位为普通电子玩具，还有一些厂商甚至没有明确的市场定位。因此有备而来的FC远远超过了竞争对手们的目标销量，事实上在任天堂的压倒性优势前，这些所谓的“竞争对手”根本无法造成威胁。在当时真正冲着游戏市场而来的另外两部主机是ATARI 2600和世嘉的SG-1000。




日本版的雅达利2600在硬件上远远落后于FC，而在价格上却比FC高得多。83年世嘉与任天堂的持久战就已经展开，不过在FC面前，世嘉的SG-1000根本就是望尘莫及。



与此同时任天堂内部的生产问题开始逐渐显露，不断有玩家致电任天堂称FC游戏中途死机的情况。横井军平等人连夜检查，发现导致这一问题的原因是一个极为细微的BUG导致游戏中处理大量数据的场面时，因通路阻塞而发生死机。解决问题的方法就是改变线路。对此山内溥采用了又一个极端的方式："把所有的东西都弄回工厂，越快越好。"圣诞节前，当所有厂商都忙着出货的时候，任天堂却将所有的FC撤下柜台，与销售高峰期擦肩而过让任天堂直接损失了15亿日元以上。尽管如此这些小小的损失却为任天堂换回了消费者的信赖，至今任天堂的产品在广大消费者心中依然保持着耐用和高质量的形象。新年过后FC重新上架，广大焦急等待的玩家报以热烈反应，1984年FC的销售量达到了165万台。

当硬件上的问题解决之后，任天堂下一个重大的挑战就是提供高质量的软件阵容。在当时任天堂还没有第三方软件商，所有的游戏都由自己一手包办。由于在日本拥有终身聘任制的传统，而电子游戏设计又是一门新职业，任天堂不得不广泛招聘刚刚毕业的大学生，以吸收游戏开发所必须的新鲜血液。任天堂内部的R&D部门分为三个小组，分别由横井军平、上村雅之以及另外一名高级工程师今西弘史带头，在FC发售后，R&D部门的主要任务之一就是为这部新主机制作游戏。这样，在之前一系列游戏中大显身手的宫本茂就理所当然的当上了新成立的R&D第四部门的主管，这就是其后的EAD（Entertainment Analysis and Development娱乐分析及开发）。尽管每一个R&D部门个有其重点，在其后的二十年里，这几个部门也经常通力合作，开发了不少的经典名作。

作为R&D4的主管，宫本茂以一大批的经典名作向世人证明了自己的价值。《超级马里奥兄弟》重新定义了平台动作游戏、《塞尔达传说》是史上最伟大的冒险游戏之一，宫本茂的这些作品不但拥有极佳的口碑同时也是销量的保证。横井军平的R&D1也开发了不少的经典游戏，最著名的就是《银河战士》（Metroid）。另外的两个R&D部门则主要负责软件开发。R&D2负责系统工具以及附件开发，直到1996年才推出了自己的第一款游戏。R&D3也制作一些体育游戏如《冰球》（Ice Hockey）、《职业摔跤》（Pro Wrestling）等。

## 称霸十年

1984年任天堂发售的游戏虽然数量不多，不过在品质上却是有口皆碑。然而这显然无法满足FC不断增长的用户群的多样性需求，84年下半年，山内溥开始允许第三方开发商发行FC游戏。NAMCO、CAPCOM、KONAMI以及TAITO等纷纷加入任天堂阵营，成为任天堂的第一批第三方厂商。这些公司的加入使FC软件市场显得更为多样化，而这些首批第三方厂商也从FC软件开发中受益非浅。83年圣诞期间，风云一时的美国雅达利主机市场因为充斥着大量的垃圾游戏而突然崩溃，为了不重蹈雅达利的覆辙，任天堂对其第三方厂商制订了苛刻的条例，限制其每年推出的游戏数量，并对其质量进行严格评估。尽管如此业内厂商对FC依然是趋之若鹜，因为当时加入FC阵营即意味着获得几乎稳赚不赔的巨大商机。同年，街机业巨头世嘉依然企图在这个诱人的市场中分得一杯羹，再次推出家用机Mark III，不过在FC的强大势力下再度败北。




由于卡带媒体容量的不断提高，以及市场的波动，卡带价格开始提升。在85年时突破了40美元的成本价。在这样的背景下，任天堂推出了FC的磁碟机驱动系统，并在1986年2月发售。这个售价15000日元的附件使得FC的游戏最高容量达到2Mb（卡带极限容量为4Mbit即512KB），并且可重复改写。不幸的是这种磁碟机有一个很大的弱点就是无法搭载MMC芯片，技术表现力上就大打折扣了。FC磁碟机还使得任天堂与六大第三方厂商关系交恶，由于山内溥在合同条文中规定，在第三方磁盘系统的原创作品中任天堂享有一半知识产权。这样一个过分的行为自然引起了第三方们的强烈不满，KONAMI等四家表面应承而实际上却并不在该磁碟机上制作主力游戏，而NAMCO和HUDSON等则坚决拒绝加入。还有一个糟糕的结果是，由于磁碟机很容易被拷贝，当时也因此出现了大批的盗版软件。但凭借《塞尔达传说》等大作，FC磁碟机系统在1990年之前总共卖出了400万套，不过该主机的主力仍然是卡带游戏。

1987 年，FC 第一次碰上了真正具有杀伤力的对手——日本电子行业巨头 NEC 发布的 PC-E 主机（在美国名为 TurboGrafx-16），尽管该机主处理器依然是八位，但其 16 位图形芯片使该主机的画面表现力大大超越了 FC。这款主机是 HUDSON 与任天堂关系交恶之后与 NEC 联手研制的，凭借自身的开发实力以及在业内的影响力，HUDSON 为 PC-E 的首发准备了相当诱人的对应游戏。该主机的发售相当成功，并从 FC 旗下吸引了不少的玩家。世嘉也趁这样的混乱局面在次年发售了 Mega Drive，这款真正的 16 位主机尽管在当时无法再现 PC-E 的成功，不过却在往后的几年时间里对任天堂构成了相当大威胁。

竞争越来越激烈，人们纷纷猜测任天堂将会放弃 FC 而公布自己的 16 位主机。然而几个月过去了，任天堂依然没有任何动静，FC 不管是硬件还是软件都没有任何的疲软势头。来自 R&D3 的 MMC 芯片依旧不断增强 FC 的技术表现力。在《超级马里奥兄弟 3》上使用的 MMC3 芯片就令人印象深刻，这款游戏实现了双层独立图形和对角线卷轴效果，大大丰富了画面表现力。此外，第三方厂商也在积极开发自己的图形效能增强芯片。例如 KONAMI 在其《恶魔城 3》中就使用了 VRC6 芯片，大大增强了背景画面的华丽效果，其音乐表现力更是堪称 FC 上的颠峰水准。



FC 的顽强生命力整整持续了十年。尽管任天堂在 1990 年推出了 16 位后继机 SFC，不过依然没有放弃 FC 平台。1993 年的时候任天堂还推出了一款重新设计的新版本 FC：AV Famicom。直到 FC 诞生二十年后的 2003 年 5 月，任天堂才宣布将停止 FC 的生产，至此才为游戏史上的这个重要一章划下了句号。在 93 年之后游戏业界发生了天翻地覆的变化，不过这款开创了整个任天堂帝国，并衍生出每年数十亿美元庞大市场的梦之主机，将会永远的活在我们心中。

## FC 主机探密

FC 并不是一款十分强大的主机，不过与同时期的其他主机相比确实拥有难以抵挡的诱惑力。这款主机设计上最精明之处在于其在性能和价格上达到了绝佳的平衡点。这款主机的性能比当时的多数主机都要强大，而价格上却便宜得多。主机所采用的处理器为 NMOS 6502，一款已经淘汰的 70 年代中期产品。由于其价格便宜且极易使用，经过任天堂的改造后又焕发了全新活力。该处理器的运行频率甚至不到 2MHZ，现在用惯了 2、3 个 G 处理器的玩家们或许会觉得不可思议吧。不过在经过协处理器以及 MMC 芯片等的辅助作用下，这个老旧的处理器依然可以运行当时最伟大的游戏。



任天堂还发售了两款手柄四分插转接器：Four Score 和 Satellite，前者是有线四分插，后者则是无线的。除此之外这两款转接器本质上都是一样的——可以连接四个手柄，对应游戏也完全兼容，其中最著名的就是一款街机移植作品《Gauntlet II》。




FC 的造型基本上符合当时电子游戏机的经典样式，除了经典的手柄十字键等设定外，主机前端还有一个附加插槽，这个插槽可以让玩家使用例如 FC 光枪的外设。与 SFC 一样，FC 上的电源开关采用滑动钮，主机中部有一个巨大的卡带弹出键，插卡槽前端有一个复位键。FC 卡带大小与世嘉 MD 一样大小，而美版主机的卡带就比较大，颜色也是统一的灰色。不同厂家还可以制作自己的卡带外壳。例如 Jaleco 的 FC 游戏卡带就比普通卡带高出一倍。FC 卡带插槽并不像 MD、SFC 和 N64 那样有一个保护自动活门，玩家需要自己手动开盖才能插入卡带。

在美国，任天堂完成重新设计了 FC 的外观，希望摆脱玩具形象，而给人们一种高级娱乐设备的感觉。因此 NES（美版名）的造型采用了酷似电脑的灰色机身，游戏卡带也变成了灰色。NES 与 FC 的不同之

处就是增加了一个声道，另外内置混合输出信号也提升了画质，使用更加方便。手柄更大、并且无法任意拔插。



主机经过重新设计后，卡带自然也要重新设计。在日本，FC的卡带有丰富的颜色，每家公司都可以自己设计卡带的颜色、大小和形状。当然任天堂方面也有提供一些较为普遍的标准卡带，CAPCOM等公司就采用这种卡带，不过颜色上依然是花样繁出。FC卡带有60个针脚，而NES的则有72个，因此美版和日版的游戏是不兼容的，只能通过一个转换器才能正常使用。NES的卡带也比FC的高出不少，这些高出的部分多数为闲置空间，不过也有一些制作比较精细的游戏，其卡带内部电路板比普通高出不少。



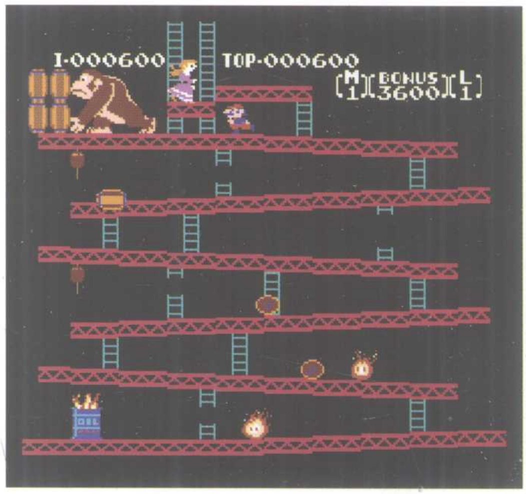
1986年任天堂的合作方夏普还发行了一款特制版FC，这款名为“Twin Famicom”的新型号机拥有极为漂亮的造型，主机机身采用靓丽的红色设计。性能上，这款主机内建FC磁碟机，同时也兼容卡带。玩家可以通过机身上的按钮切换磁碟或者卡带模式。不过这种磁碟机也有一个十分麻烦的地方。由于软盘上采用单面双层存储数据，而FC磁碟机的磁头则只能读取其中一面的数据，因此当游戏中途需要读取另外一面的数据时，玩家就得将软盘取出，翻转一面再插入主机。确实十分麻烦。

1993年，任天堂推出了一款重新设计的新版FC--A/V Famicom（也有玩家称其为FC 2）。之所以这样命名是因为这款主机可以生成复合信号，而不是原先那种单一的RF射频信号。手柄也经过重新设计，与SFC手柄颇为相似，还有就是主机造型显得更加时尚。有意思的是，A/V Famicom在美国发售的时候又变成了仅有RF信号的主机。原先任天堂在美国发售FC时，由于美国市场上电视信号标准与日本不同，因而将RF信号模式改成了复合信号输出。因此原本进化的A/V Famicom美版反倒是退化产品了。

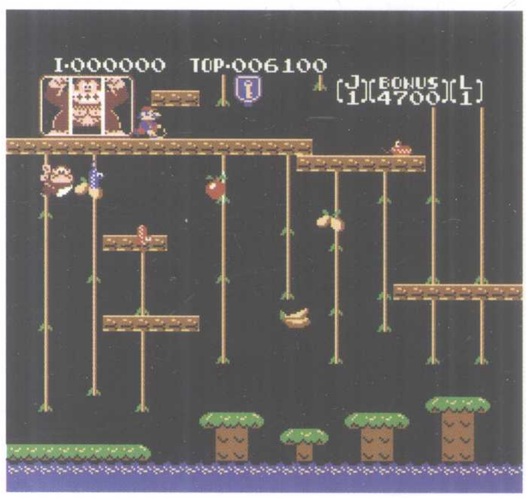
# FC十年经典

## 1983 大金刚（美版1986年）

任天堂最早期作品之一，也是电子游戏业界传奇人物宫本茂的第一款游戏，于1980年在街机上登场。该作在日本销售惨败，不过次年在美国市场上却获得了相当大的成功，卖出6万部机台，为任天堂创造利润达1.2亿美元。FC版的该作移植度并不高，关卡经过重新设计。虽然总共只有三个关卡，不过游戏简单而多变的游戏概念却极具可玩性。

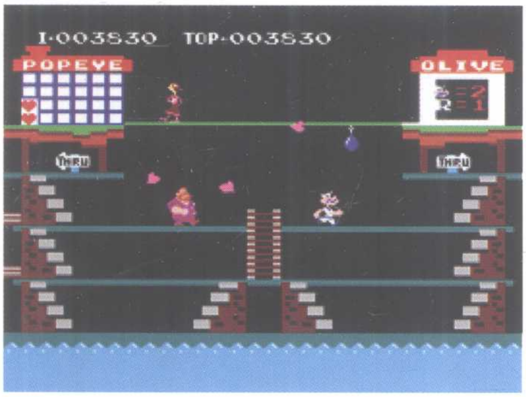



“大金刚”是任天堂的第一个系列游戏。83年任天堂总共在FC上推出了三款“大金刚”，《大金刚 Jr.》就是任天堂的第一个续作。奇怪的是，该作将前作中的主角变成了敌人。马里奥以反派形象出现的游戏恐怕已经绝种了吧！除了角色上的转换外，该作主体部分与前作完全一致。另外一款就是《大金刚 Jr.Math》。任天堂在该作宣传时首次采用了“寓教于乐”的口号，并将其标以“教育系列”。目的就是向家长们传输FC“教育娱乐多媒体机”的概念。



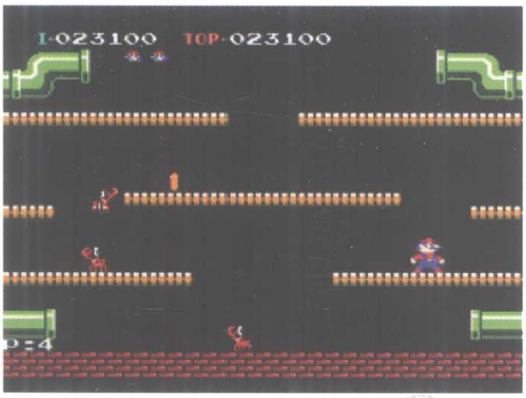
## 大力水手

宫本茂第一款取得真正成功的游戏。《大力水手》原本是横井军平为 Game & Watch 而开发，其后由宫本茂接手。《大金刚》在日本的惨败给宫本茂很大的打击，因此在该作中，宫本茂对游戏流程的节奏做了更好的控制，并加入了道具概念（例如吃菠菜进入无敌状态等）。该作 Game & Watch 版卖出了 400 多万套。FC 发售时自然也采用这款游戏作为首发软件。




## 马里奥兄弟（美版 1986 年）

1983 年首次出现在街机上，FC 发售之后一个月随即在该平台上登场。当时就在日本市场卖出了 160 万套（当时 FC 总销量也就 200 万），“马里奥”的大名从此成为业界传奇。该作中首次出现了其好兄弟路易。游戏在操作上简单而妙趣横生，两人比赛时互相陷害更是带来极大的刺激感觉，是一款极为适合小朋友们同玩的游戏。该作中的游戏概念也出现在《超级马里奥兄弟 3》的对战模式中。




## 猎鸭（美版 1985 年）

对应 Zapper 光枪的著名游戏。其成名的主要原因就是与多种版本主机捆绑销售，也经常成为大作的附赠游戏。

例如《超级马里奥》卡带中就附带这款游戏。给多数玩家的感觉就是免费游戏，在国内这款游戏也经常以合卡的形式出现。游戏中有两个模式，玩家可以选择射击鸭子或者飞靶。卡通化感觉十分浓厚，一旦同时漏掉两只鸭子屏幕上的那只狗就会朝着玩家狂笑。




## 宇宙巡航机（又称《沙罗曼蛇》）

1985 年 KONAMI 在街机上推出了一款飞行射击游戏《Gradius》。

该作的标准译名应当是《宇宙巡航机》，不过国内也经常称其为《沙罗曼蛇》。事实上《沙罗曼蛇》仅仅是《Gradius》的一个支系。《宇宙巡航机》是 KONAMI 试图挑战 NAMCO《铁板阵》统治地位的作品。

游戏品质非常优秀。游戏最大的特点就是丰富的变化。首先在游戏场景方面，不仅精美程度十分惊人，丰富而风格炯异的场景给人目不暇接的感觉，其中的怪物设计也充满了想象力。86 年 KONAMI 开始正式在美国发售 FC 游戏卡带，而第一款游戏就是 85 年的街机大作《GRADIUS》。

1988 年 KONAMI 推出了街机版的《宇宙巡航机 2》，该作的画面表现有了极大的进化，其中华丽的火鸟形象让人过目不忘。

由于 FC 机能的限制，要想将这款游戏完美移植到 FC 十分不易。为此 KONAMI 开发了一种类似 MMC 芯片的效能加强芯片 VRC4。

这款芯片甚至比任天堂自社的 MMC 芯片更加强劲，《宇宙巡航机 2》的移植度令人吃惊，画面表现甚至比当时的大批一线街机游戏更加出色。

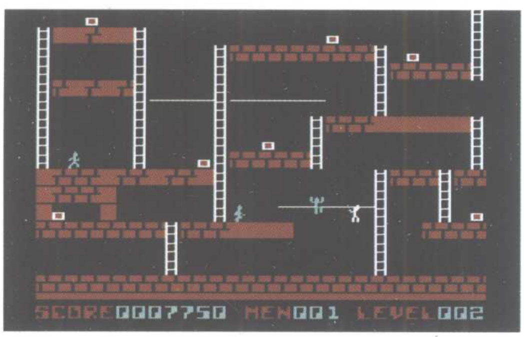
## Excitebike（美版1985年）

横卷轴直线型的赛车游戏如今看来几乎是不可思议的，不过这种简单的设定并不影响游戏的趣味性。直线赛道上各种设计巧妙的障碍物很有研究价值。另外游戏中还允许玩家自己制作赛道，设计各种障碍物和助跳物体，这无疑也给游戏带来了更高的可玩性。




## 挖金子

HUDSON 由于当初曾参与 FC 研发，任天堂在招募第三方的时候自然就想到了这个合作伙伴。此时的 HUDSON 正处于破产边缘，84 年 HUDSON 加入任天堂后便试探性的推出了《挖金子》(LODE RUNNER)。这款游戏出乎意料的卖出了 100 万套，举社上下一片欢腾，当年该社发了相当一年薪水的红利后，社长携全体员工包机前往夏威夷度假。

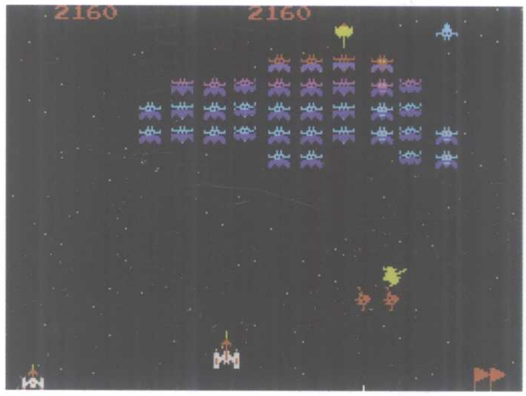



## 光神话（美版1987年）

首批对应FC磁碟机的游戏之一，横井军平除《银河战士》之外的又一个名作。游戏以希腊神话故事为背景，画面上又不乏任天堂惯有的可爱风格。其后在GB上发行了一款续作，不过该作却完全失去了原作精髓，并广受恶评。此后就再也没有新作推出了。

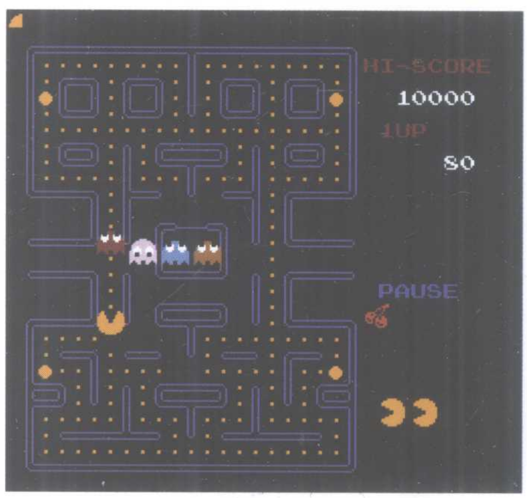
## 小蜜蜂

84 年 NAMCO 加入 FC 阵营后就在该平台上推出了三款必杀软件：《小蜜蜂》、《PAC-MAN》和《铁板阵》。《小蜜蜂》是 NAMCO 在街机业崭露头角的作品。1979 年首次在街机上出现，游戏理念基本来自 TAITO 的《太空侵略者》。由于当时的硬件机能不足以表现太空战斗机，国内玩家便将这些仅有几个简单象素构成的图案成为“小蜜蜂”。




## 吃豆人

游戏史上的传奇名作。80 年 NAMCO 的一款《PAC-MAN》(国内称“吃豆人”)震惊街机业，使街机新秀 NAMCO 一举压倒了占据街机龙头老大地位多年的 TAITO 而成为新霸主。这个黄色的小精灵在其后也成为 NAMCO 的企业形象代表。游戏由 NAMCO 社长中村雅哉亲自操刀，关卡设计简明精妙、难度合理、操作简单刺激。推出当年就卖出了 30 万块以上的街机机板。“PAC-MAN”更是成为美国《时代周刊》的封面“人物”，《PAC-MAN》的歌曲、动画等也在全美引起巨大轰动。该作 FC 版在美国的发售也十分奇特，Tengen 先是发行了一款经过授权的版本，其后又发售了未经授权版。后来随着 NAMCO 进入美国市场，便



由自己推出了一款正式版。这款游戏的 FC 版移植度达到 100%，NAMCO 移植家用机的不凡实力在当时就已经崭露锋芒。

## 铁板阵（美版 1988 年）

1983 年出现在街机上。负责该作制作的是当时刚加入 NAMCO 的实习生远藤雅伸。由于该作的原主程序员突然辞职，远藤就毛遂自荐声称自己能够创造出成为街机王者的游戏，这种张狂的个性赢得了中村雅哉的欣赏。最后作为新手的远藤创造出了这款让所有人惊异的游戏。《铁板阵》的流行让 NAMCO 一度占据全球街机业 73%的份额。FC 上的《铁板阵》同样热卖，出货量达 130 万套。NAMCO 因此建造了一幢被业内人士称为"铁板阵大楼"的新办公楼。

## 194×系列

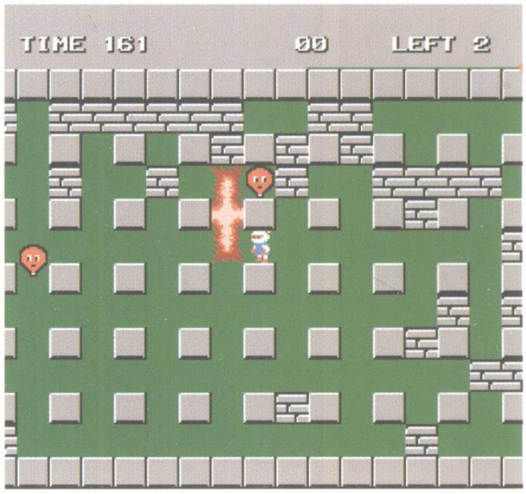
《1942》是 CAPCOM 在 FC 上的第一个超大作，最先在街机上推出。这款游戏是 CAPCOM 皇牌制作人冈本吉起在 CAPCOM 制作的第一款游戏。冈本吉起原本在 KONAMI 工作，并开发了《时空飞行员》等飞行射击游戏。其后加入 CAPCOM 开发了这款媲美《铁板阵》的飞行射击名作，冈本吉起从此一举成名。随后便进行《街头霸王》的制作。当格斗游戏史上第一大作《街头霸王 2》诞生时，冈本吉起也登上了事业的顶峰。

《1942》FC 版的移植并不成功，画面相当粗糙、每秒帧数仅是普通游戏的一半。其后在 1988 年，续作《1943》面貌一新，音乐动感十足极为出色，画面也更加精致。家用机玩家对于该系列的注意也是从该作开始。其后该系列还推出了不少的新作。例如《1941：反击》、《19××：命运之战》以及《1944》，不过都无法再现原作的辉煌了。



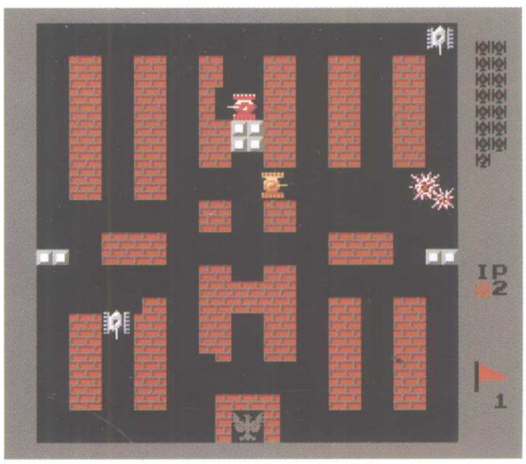

## 炸弹人（美版 1987 年）

生命力经久不衰的经典。HUDSON 是任天堂早期最重要的第三方软件商之一，在《挖金人》获得巨大成功之后，HUDSON 趁热打铁推出了《炸弹人》。该作中并没有以往"炸弹人"所必备的对战模式，因此趣味性也就大打折扣了。不过游戏的基本架构都已经在该作中成型，整体而言该作的游戏性也是十分突出。




## 坦克大战

NAMCO 的《Battle City》在国内又称《坦克大战》，其街机版至今仍可以在国内一些街机厅内发现。这款游戏的特点是需要二人合作，单人作战难度较高。游戏中打掉特定的敌方坦克就会出现道具，这些功能各异的道具就是游戏中最吸引人的亮点。在过关后还会出现对比两位玩家分数的记分画面，这也大大提高了玩家之间互相挑战的激情。



## 最终幻想

80年代中期，SQUARE还只是一家名不见经传的小公司。86、87年时该公司面临严重的财务危机，为此制作人坂口博信决定集全社之力最后一搏。这款新作于是被定名为《最终幻想》。87年1月，《勇者斗恶龙2》在日本发售，并引发了全日本范围的DQ狂热现象。DQ的大名大有压过任天堂"马里奥"的势头。SQUARE也希望制作一款轰动日本的RPG。为了表现游戏的幻想风格，史克威尔邀请了当时相当活跃的插画师天野喜孝担任游戏的角色设定和原画制作，加上值松伸夫独特的乐曲风格和寺田宪史复杂而丰富的情节设定，一款与DQ完全不同风格的RPG就此诞生。《最终幻想》卖出了52万套，成为SQUARE有史以来最为畅销的游戏。《最终幻想》是当今最具国际影响力的RPG游戏，虽然其死对头《勇者斗恶龙》在日本市场拥有更高的人气，不过与美日欧三地通吃的FF相比还有不小的差距。FF在FC上推出了三款游戏。88年的FF2卖出了76万套，90年推出的FF3虽然售价高达8400日元，依然获得了玩家的广泛支持，卖出了140万套。SQUARE从此与ENIX并列成为任天堂旗下两大主力。

## 魂斗罗

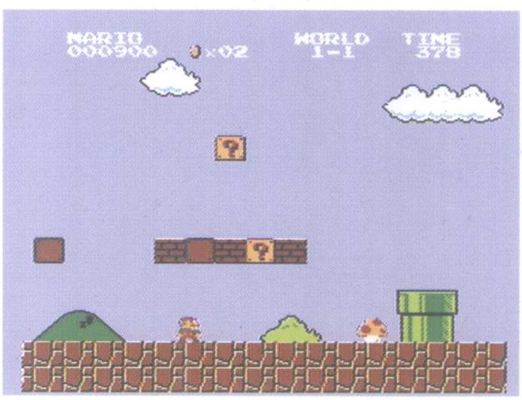
在国内玩家心中，《魂斗罗》的地位恐怕比"超级玛丽"高得多。"魂斗罗"是指具有崇高战斗精神和掌握极高游击战略的人，该作就是讲述两个"魂斗罗"超级英雄比尔和兰西的战斗故事。1986年"魂斗罗"最先出现在"JAMMA"街机机版上。有趣的是作为一款横版射击游戏，该作的街机版显示器却是标准的纵版屏幕。KONAMI将飞行射击游戏的创意完美的与动作游戏相结合，满屏幕纷飞的子弹、打落胶囊以获得各种强化武器的设定可都有着飞行射击游戏的感觉。其丰富的玩法、多变的敌方攻击方式，以及大魄力的BOSS设定等均让人印象深刻；尽管仅仅采用了加强型单声道的粗糙效果，在开发人员的巧妙安排下游戏的音乐以及音效与游戏整体感觉融合的天衣无缝。

KONAMI还在FC上发售了另外两款"魂斗罗"，分别是《SUPER C》和《魂斗罗力量》。《SUPER C》在整体感觉上与前作几乎没有什么区别。而《魂斗罗力量》则有很大的变化，玩家可以从四名角色中任意选择，而武器升级则是以积累弹药箱的方式进行，积累弹药箱数量越多武器就会变得越强。



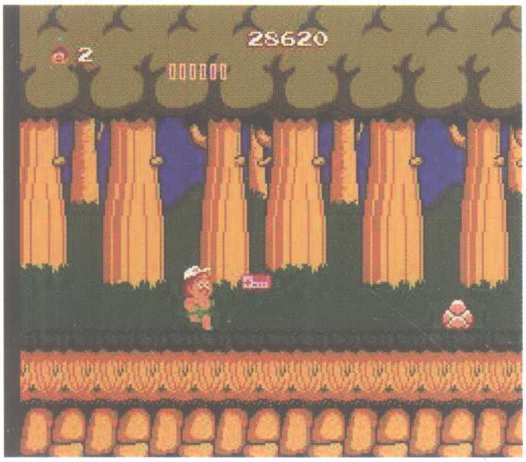
## 超级马里奥兄弟

国内又简称为"超级玛丽"，堪称游戏史上最经典的游戏，其对游戏产业影响力之深远至今无出其右者。游戏大师宫本茂将其来自乡村童年生活的所有灵感灌注到这款游戏中。游戏中设置了大量的隐藏要素，如水管暗道、隐藏部屋等，极富魅力的角色设定、绝佳的操作性、合理的流程分布……"超级玛丽"就是当今ACT游戏的奠基之作。游戏推出后在日本市场就卖出了800万套，全球销量更是突破4000万套。这还不包括各种未经授权的版本，如果加上国内遍布的盗版、伪正版以及各种合卡，这款游戏的实际销量简直无法估算。"超级玛丽"为电子游戏文化的普及做出了巨大的贡献，宫本茂也因此成为真正的"电子游戏"教父。



## 高桥名人冒险岛

八十年代中期，一位叫做高桥利幸的玩家成为风云一时的人物。在还没有所谓的连发摇杆时代，“高桥名人”以每秒钟连按16下按键，“16连射”名噪一时，奉为当时电玩第一高手，而他的“16连射”也连带催生了“连发摇杆”。在当时漫画家河合一庆甚至制作了一套六本的漫画“高桥名人物语”，同年高桥利幸所属公司HUDSON公司也打铁趁热，在红FC上推出了一款《高桥名人冒险岛》。这款游戏在概念上模仿85年的《超级马里奥》。当然之所以能称其为经典，《冒险岛》自然也有自独特个性所在。游戏中出现的各种新奇道具甚至比“超级玛丽”更加丰富，游戏节奏也更快。

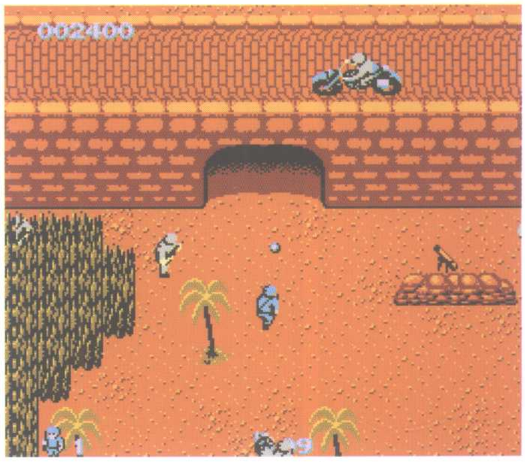



## 俄罗斯方块

游戏史上最热卖的作品就是简单到极致却有着游戏最原始乐趣的《俄罗斯方块》了。创造这款游戏的是一位俄罗斯数学家亚力克斯·帕杰诺夫，他对五格骨牌等趣味数学游戏有着强烈的兴趣，五格骨牌指的是一组由五个边长为一个单位长度的正方形连接所构成的图形，它的玩法非常简单，就是把这些形状各异的板块相互嵌合在一起，其后他就根据这种简单规则开发了一款电脑游戏。结果就是大家所知道的，《俄罗斯方块》获得了巨大的成功。该作FC版1988年就在美国出现，不过是由Tengen发行的非授权版。后来任天堂自己推出了取得授权的版本，仅在日本就卖出了700多万套。为了替新掌机Gameboy保驾护航，任天堂同样推出了该作的掌机版，并成为史上最热卖游戏，总销售量超过5000万套。如果加上如今乃致今后在手机、PDA、以及无数游戏平台上的“俄罗斯方块”，那么，这款游戏的销量就是——无穷。

## 战场之狼

CAPCOM的《战场之狼》(Commando)最先出现在街机上。不知出于何种原因，CAPCOM早期的街机移植工作都相当失败。这款《战场之狼》移植度同样不高。不过这并不影响该作的经典程度。事实上FC版的《战场之狼》甚至比街机版更加好玩，游戏中的隐藏要素多的惊人。限于主机性能，FC上的游戏多以精妙的关卡设计突出游戏性，象《战场之狼》如此火爆的游戏确实不多见。




## 恶魔城（美版1987年）

86年KONAMI在MSX平台上推出了一款《僵尸猎人》，该作基本上确定了《恶魔城》游戏的整体框架，然而由于主机普及量有限，该作并未引起多大反响。于是87年KONAMI在如日中天的FC上推出了改进的《恶魔城》。FC的机能比起MSX有所提升，具体表现在“恶魔城”上就是加入了背景的横卷轴移动效果。另外FC版最为突出的就是游戏音乐。“恶魔城”系列最成功要素之一就是其完美的音乐表现。

玩家在游戏中不知不觉的就融入了“恶魔城”的世界。该作是对应FC磁碟机的首批游戏之一，在美



国发售时改为卡带版。

“恶魔城”总共在FC上推出了三款游戏。包括87年的《恶魔城2：贝尔蒙特复仇》，以及89年《恶魔城3：德拉克拉的诅咒》。

## 勇者斗恶龙

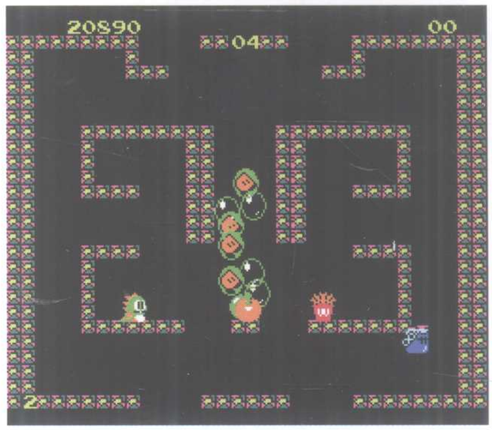
1985年末，在剧作家崛井雄二的怂恿下ENIX与任天堂签约成为FC第三方软件商。相比在加盟FC初期发展颇为坎坷的SQUARE，ENIX的首部作品就取得了巨大成功。从现在的角度难以想象总计销售了150万本的《DQ1》从剧本策划到制作仅用了不到五个月就完成；中村光一、高桥兄弟等后来成为业界健者的二十人团队堪称最豪华阵容。崛井异想天开地邀请漫画家鸟山明担任人物形象的设计并在《少年JUMP》上宣传造势，这份巅峰时销量突破700万的刊物为DQ系列的成功做出了巨大贡献。《勇者斗恶龙》一举打破了美式“创世纪”系列风格的RPG套路，并未其后的日式RPG风格打下了坚实的基础。RPG类型游戏开始在日本风靡，其后Enix又在FC上推出了三款游戏。

《勇者斗恶龙》是日本第一RPG，影响力超过《最终幻想》。不过DQ朴素的风格并没有受到欧美玩家的青睐，该作在日本以外国家几乎没有什么号召力。




## 泡泡龙

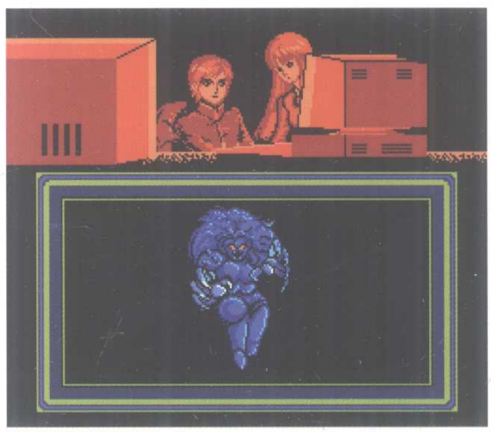
TAITAO最著名的作品除了七十年代的《太空侵略者》之外，还有就是《泡泡龙》了。这款游戏1986年推出了街机版。游戏主角是叫作Bub和Bob的两只小恐龙，他们在一个充满怪物的山洞里展开了冒险。这款最初的《泡泡龙》与我们现在所熟知的弹珠益智类游戏不同，游戏类型是当时FC上十分流行的SSP，即类似《马里奥兄弟》那样的单屏平台游戏（single-screen platformer指关卡是由固定不变的背景画面构成的动作游戏）。




## 女神转生

没有任何非正常因素，现代社会平稳的日常里，某一天突然出现了一些非正常的东西，平稳的日常开始崩溃。几乎每一款《女神转生》都是在这样的背景下拉开序幕的。与DQ、FF之类游戏相比，这是一款绝对另类的RPG。在当时FC上多数游戏都以低龄化玩家为对象，而这款游戏却独树一帜。游戏中极力描写人性的阴暗面。游戏主题与当时一律“积极向上”的老套主题形成了鲜明对比。

FC上的两款《女神转生》由NAMCO发行。其后开发组人员就各奔东西，主创人员冈田耕始加入ATLUS，并在SFC上制作了《真·女神转生》。



### 魔界村（美版1987年）

CAPCOM平台动作游戏的典型代表之一。游戏操作性并不是十分突出，要熟练掌握游戏操作并不容易，另外游戏超高的难度也是其特色之一。新作《魔界村在线》也将在今年登场，将是CAPCOM在《生化危机网络版》之外的又一款网游重头戏。

## 银河战士（美版1987年）

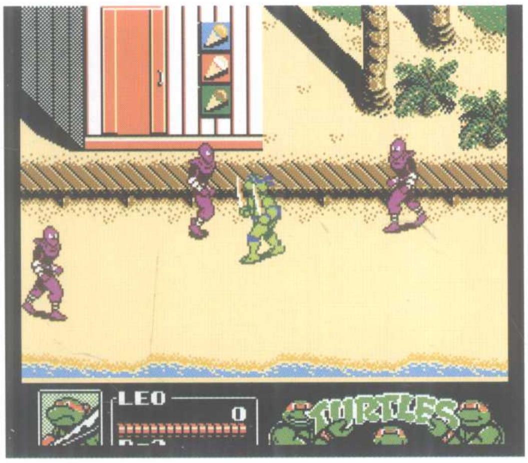
“GB之父”横井军平不仅是位硬件天才，在游戏制作上也有极高造诣。《银河战士》就是横井最著名的一款游戏。游戏画面并没有突出之处，不过却以简单的黑色背景搭配蓝紫色石柱等，营造出神秘而奇特的幻想世界。弥漫在空气中充满着不祥感觉的背景音乐更加深了游戏浓重的神秘感。

## 忍者神龟

1984“忍者神龟”的黑白漫画诞生，因其丰富的想象力这部作品随即风靡全球，成为八十年代末九十年代初最成功的动漫系列之一。KONAMI几经努力终于取得了游戏制作权。

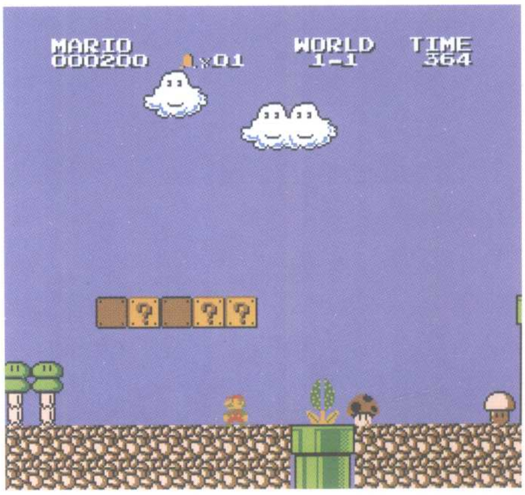
这款游戏先是出现在街机上，当时该作街机版在美国发行率达到98%，也就是说在有街机的地方98%都有“忍者神龟”的街机机台，超越了“乒乓”、“PAC-MAN”以及“大金刚”等经典名作。顺应玩家强烈需求，KONAMI便在FC上推出了移植版。可惜的是，FC上的第一款“忍者神龟”并不是街机那样的纯粹动作游戏，其中包含大量的探索性元素，但不幸的是KONAMI在当时对此确实经验不够，整体而言FC上第一款“忍者神龟”比较失败。

90年的续作采用了任天堂和KONAMI共同研制的内存管理特制芯片，画面表现十分优秀。尽管如此玩家们对于《忍者神龟：The Arcade Games》却相当失望，甚至有人认为这是一款最为失败的“忍者神龟”续作。92年KONAMI在FC上推出《忍者神龟3：曼哈顿计划》挖掘了FC的所有机能，是系列在FC上的最强作品。



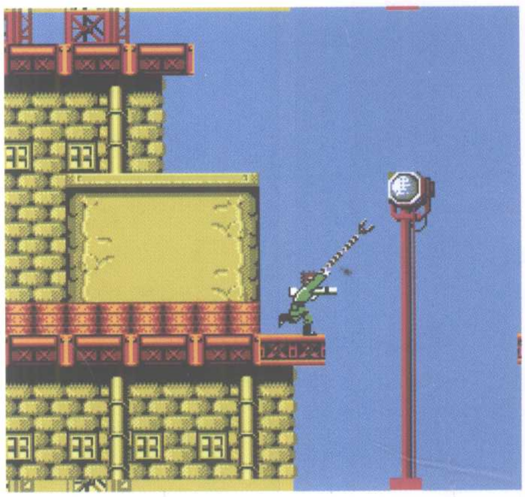

## 超级马里奥兄弟2

《超级马里奥兄弟》造成一时火爆的社会现象。任天堂自然在次年顺势推出了《超级马里奥兄弟2》。游戏中有32个全新关卡，难度上更是提升了不少。NOA并没有在美国推出这款游戏。仅是在后来的SFC上推出了一款《超级马里奥全明星》的合集游戏中收录了该作。该作也首次将马里奥兄弟的形象进行了区分：马里奥身材矮胖穿着红衣，路易高瘦身着绿衣。另外路易的跳跃能力也更强。




## 暗杀希特勒

又是一款街机移植作品，与CAPCOM以往的作品一样，《暗杀希特勒》移植度也不是很高，只能说大体具备了街机版的框架。不过根据FC的平台特点制作的该作比街机版拥有更高的人气。主角是一位拥有仿生手臂的特种兵，他可以利用这支可以拉长的手臂勾住铁架，然后象人猿泰山那样跳来跳去。该作后来还在GB和GBC上推出了复刻版。



## 塞尔达传说（美版1987年）

宫本茂的又一个传世经典，同时也是其游戏理念的又一次升华。《塞尔达传说》是任天堂的首部A·RPG游戏，同时也是世界上第一款真正带记忆功能的游戏。任天堂为普及其磁碟机周边，而特命宫本茂制作了这样一款同时具备丰富剧情和动作性的游戏。这款游戏的主要精髓就是探索性。玩家需要探索地下9大迷宫才能顺利通关，而根据发现迷宫的不同顺序也会有不同的剧情。通关一次后还会出现“里塞尔达传说”的模式。《塞尔达传说》发售后迅速达到了160万套的销量，FC磁碟机的玩家几乎人手一份。由于游戏中探索要素实在太过丰富，当时各大游戏杂志也纷纷开辟游戏解答栏目，对这款游戏的研究也成为各游戏媒体的亮点。

## 洛克人

洛克人（ROCKMAN）的名字来历非常简单，就是“ROCK AND ROLL”（摇滚）。《洛克人》的制作在CAPCOM并不算大项目，稻船敬二一手包办了人设和游戏制作等多项任务。这款游戏的设定非常奇特，洛克人击败敌方boss后就可以习得其能力，玩家一开始就可以选择所有关卡。《洛克人》的美版名为《MEGAMAN》，原因就是“ROCKMAN”在英语中是劈石板工人的意思，美版的《洛克人》封面也更加写实。《洛克人》在FC上总共推出了六款游戏，即使在1993年SFC的颠峰时期，CAPCOM依然选择在FC上推出《洛克人6》。同年，响应玩家的热烈要求，CAPCOM也在SFC上推出了崭新的《洛克人X》系列。




## 合金装备（美版1988年）

1987年第一款“合金装备”出现在日本简化电脑MSX上。该作引入的“潜入”主题一反人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统，给予当时的游戏界一阵强烈的冲击，并成为当时MSX上最畅销的游戏。刚加入KONAMI一年时间的小岛秀夫因此崭露头角。其后KONAMI以旗下公司ULTRA的名义在FC上发售了该作的移植版。不过在1997年PS版《潜龙碟影》(Metal Gear Solid)推出之前，“合金装备”还只能算是二线作品。或许是2D游戏画面确实不足以表现间谍游戏的紧张感。



## 塞尔达传说2：林克的冒险

这款作品依然在FC磁碟机上出现，游戏风格改变非常之大。尽管前作中RPG风格的俯视点画面受到了一致好评，宫本茂依然决定将该作变成“超级马里奥”那样的横卷轴画面。游戏中的迷宫和BOSS战也



与前作完全两样，几乎变成了完全的平台动作游戏，对于操作提出了很高的要求。游戏采用了独特的育成系统，大大增强了玩家的代入感。另外传统RPG的经验值概念也在该作中出现，升级时可以自由选择将能力点放在攻击力、魔力、体力三项上。

## 超惑星战记

在FC时代，不仅各大一线厂商出品了大批的经典名作，也有不少的二线第三方作品具备成为经典的实力。Sunsoft的这款《超惑星战记》就是这样一款游戏。Sunsoft在FC时代制作了不少脍炙人口的作品，其中最优秀的当数《超惑星战记》。在当时这款游戏的流行程度丝毫不逊于任天堂的自社大作。游戏融合了俯视点RPG那样的迷宫探索要素和横卷轴动作游戏的良好操作感。这款游戏发售时Sunsoft也达到了其事业的颠峰，不久后即陷入窘境，将其在美国的店铺全部关门大吉，在日本国内也陷入苦战。




## 双截龙

Techno是八十年代相当活跃的游戏公司，其代表作就是风靡全球的《双截龙》。这款横卷轴动作游戏堪称街机史上里程碑。该作FC版变化非常之大，街机中默认的几项攻击技在该作中一开始是没有的，玩家需要通过积累经验值才能逐步掌握新技能。游戏还无法二人同玩，乐趣骤减。尽管如此游戏的单人模式还是十分有趣的。

如果说《双截龙》是一款十分古怪的移植作，那么《双截龙2：复仇》则几近完美。双人模式终于登场，音乐也明显强化，玩家可以操作的人物达到4个，动作、道具等也更加丰富。其后的《双截龙3》则是一款十分失败的作品。在SFC上推出了《超级双截龙》之后，该系列就几乎绝迹（95年还推出了一款格斗版新作）。



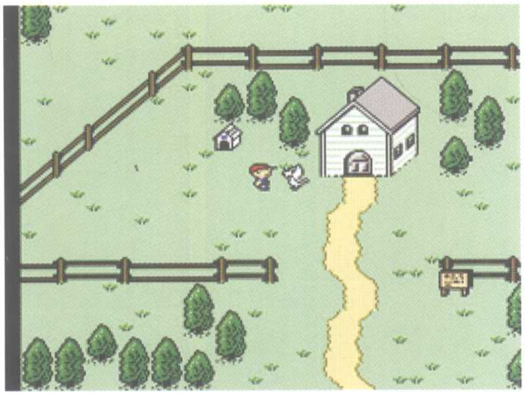

### 超级马里奥兄弟3

FC时代最棒的“马里奥”游戏。1988年1月23日的《超级马里奥兄弟3》至今仍是广大FUNS心中的最高杰作。“超级玛丽3”采用了MMC3强化芯片，游戏技术表现绝非一般FC大作所能企及。游戏中有八个庞大的世界，每个世界风格各异。游戏中还引入了大地图系统，因此流程上也不再是以往的那种直线型。更加有趣的是，游戏中有丰富多样的道具设定，马里奥的各种动物外衣为游戏增加了无穷的可玩性。《超级马里奥兄弟3》全球销量达2800万套，其后还在SFC上推出了复刻版，其GBA版也在今年7月初推出。

## Mother

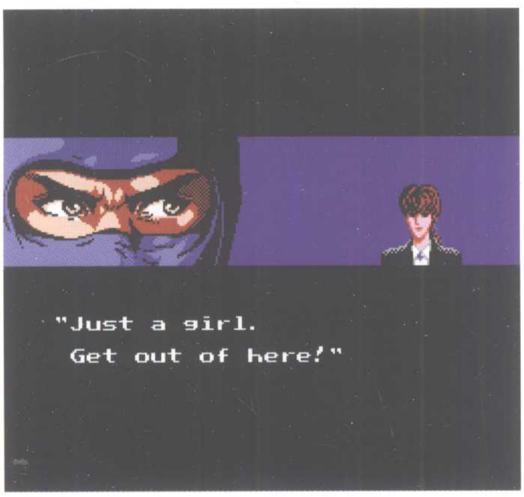
任天堂健康清新的游戏风格主要奠基人除了宫本茂还有就是系井重里，作为山内溥极少数的密友之一，系井重里协助山内确立了任天堂健康清新的价值观，在他建议下任天堂的产品因杜绝暴力和淫秽而受到了家长们的广泛支持！任天堂的各主机如“Gameboy”、“Nintendo 64”等就是由系井重里命名。除了长期担当任天堂的形象策划工作外，系井重里还负责制作了畅销RPG游戏《Mother》系列。FC上的第一款《Mother》耗时两年制作，是一款风格十分另类的RPG。游戏背景为当代美国，讲述几个孩子对抗外星人入侵的故事。

其后还推出了SFC上的续作，近期GBA上还推出了两款游戏的复刻版合集。



## 忍者龙剑传

《忍者龙剑传》是TECMO早期的第一代表作。游戏画面堪称FC上最强，特别是其中穿插的精美剧情画面更是FC上难得可以媲美动画的精品，忍者与CIA探员间的爱情故事也描写的相当成功。不久后的续作在游戏系统上做出了改进，龙的抓墙能力进化成了攀墙能力，关卡设定也因此做出不小的变化。该作在FC上推出了三款游戏。其新作XBOX版的《忍者龙剑传》正在开发中，不过情节上与FC原作毫无关联，但画面表现极为突出甚至超过《DOAX沙滩排球》，达到了业内的顶尖水准。




## 火焰之纹章：暗黑龙与光之剑

1987年一家美国的小公司开发了一款全新创意的回合制战略游戏，但由于不久该公司即告破产，该游戏的开发计划书最后落在了任天堂手中。当时“火焰之父”加贺昭三创立了开发会社Intelligent Systems，这是一家开发电脑游戏的小会社，后由于系井重里的推荐成为任天堂专属的第二方厂商。加贺昭三将这份开发书的概念与日本将棋相结合，就诞生了这款SLG绝世经典《火焰纹章》。

90年FC上的第一款《火焰纹章》至今仍被很多FANS们视为最高杰作，游戏情节尤其出色，后来还有相应动画推出。《暗黑龙与光之剑》是奠定纹章系列基础风格的一部作品，而其系统对日后SRPG游戏的影响亦极其深远。



## 重装机兵（机甲战士）

91年的《重装机兵》（METAL MAX）是FC晚年当之无愧的最优秀RPG。在八十年代末九十年代初，游戏开发还不需要太多的技术积累，DATA EAST的《重装机兵》的游戏画面就比同平台RPG大作如FF、DQ等更加精细。系统上，该作的机甲以及驾驶员都有升级以及装备改进概念，机车的升级改造和收集充满乐趣，故事情节也十分动人，游戏音乐更是直逼SFC水准。不少国内玩家就将该作视为FC上的最佳RPG。或许是因为当时FC确实已经日落西山，该作并没有得到应有的销量回报。制作商DATA EAST于2003年7月宣告破产，确实令人惋惜。





# SFC主机

1990年，任天堂的传奇家用游戏主机FC已不能跟上业界的发展，面对来自世嘉新主机-MD的强烈冲击，任天堂在11月21日展示了他们新的家用游戏主机-Super Famicom，简称SFC。这款家用游戏机上的奇葩，用超慢 CPU时脉，配上极佳的声光效果和内容扎实的游戏，接收FC打下的江山，并将任天堂的游戏事业推向新的高度。

而在中国，SFC给国人留下印象的并不是那款插卡带的机型，而是后来研发的搭载磁盘读取器的新型机。因此在国内，SFC一般被称做磁碟机。磁碟机的搭载让任天堂从第三方软件商那里获得了巨额的利润，但也许就是这巨额利润蒙蔽了任天堂的双眼，在放弃了SONY开发的CD-ROM后，谁也没有想到，3年后新的业界巨人终结了任天堂10年的辉煌。

## 新王朝继任者的诞生

作为任天堂公司风靡全世界的8位元主机FC的后续机种－Super Famicom(SFC)，承载着任天堂的全部期望终于揭开神秘面纱正式登场。这部16位家用机的发售是在1991年初在日本，而后是美国和欧洲陆续发卖，当然名字也随之改成了Super Nintendo Entertainment System (SNES)。由于性能优异，大量的软件商立刻加入到SFC游戏软件的开发中来。任天堂依旧延续FC时期久负盛名的"第三方政策"，最大限度的控制了自己的加盟软件商向其他机种移值游戏的可能。强大的主机性能加上严格的软件控制，注定SFC会继续FC的辉煌。



## 主机的性能无与伦比

SFC采用16位的65c816 CPU，速度为3.58MHz；由一颗2.48MHz的内建数字音效处理器的SPC700 CPU核心负责音效部分，它拥有SONY数码8音源，立体声4音源；两颗专用图形芯片用来支持高达512x478分辨率(不过最常用的是250x224)的图像，最大发色数为32768，可同时显示256色最大活动块数为128个(大小为64x64)，并支持缩放，回旋和马赛克效果。主机上有128k的工作RAM，其中64k为video RAM，另外64k为sound CPU RAM。

由于SFC发售的较晚，所以相较于其他16位主机(如Sega的MD)，SFC拥有更好的图像表现力(大部分借助于像Mode 7, 马赛克 ,HDMA之类的特效)和音响效果。有意思的是，65c816有一个模拟模式，可以完美的模拟6502芯片，很显然任天堂曾经有计划使SFC兼容FC的软件，然而失败了(或者因为某些原因放弃了)。

## 再造辉煌

虽然从某种意义上来讲16位主机没有完全的失败者(MD偏安欧美，PC-E日本流行，NEOGEO获利高端)，但SFC无疑是16位主机大战的最终胜出者，由于较强的硬件机能，而带来的较其他主机更为柔和鲜艳的画面，更悦耳动听的音乐，更逼真的人语效果。这使SFC在制作亚洲颇受欢迎的RPG游戏时效果绝佳。不过由于CPU较慢，所以处理ACT是有点吃力。到了SFC后期，很多游戏在卡带内部都搭载了DSP处理芯片，以弥补主机处理能力的不足。

SFC的实际生存期较之其他成功主机(FC,GB)而言要短一些，这是时代的趋势。然而至今任天堂官方仍没有像终止FC、VB那样放弃SFC，在SFC上仍旧有新作发表，只不过厂商似乎只剩下任天堂自己了。截止到1996年3月SFC的发售量达到了3821万台，无愧于FC的继承者。

## 时代的终结

然而历史总是捉弄人，任天堂在他最辉煌的时候曾和SONY共同开发过一个SFC的CD-ROM系统。可能是看到了SEGA-CD的惨败，任天堂单方面终止了合作，这无疑激怒了SONY，为了不让成型的产品流产，SONY决定独自将计划进行下去。具有讽刺意味的是，正是这部以被任天堂遗弃的SFC-CD为原型开发的主机，后来成为了次世代主机之王，将任天堂逼入了绝境。可以说SONY加入电玩业完全是被任天堂逼出来的，用现在的眼光看任天堂为此付出的代价之沉重是前所未有的，家用电玩业的任氏王朝就此终结了，新的时代诞生了。

## 经典回顾

### 最终幻想系列

(1)最终幻想IV 1991 SFC

1991年7月19日，《最终幻想IV》发售。已经深







入研究过SFC机能的SQUARE利用新主机的性能带给玩家一个完全进化的“最终幻想”。8MB的大容量带来的是更精细的画面、更漂亮的场景以及更动听的音乐。游戏中的怪物形象真正具备了插画的水准，在一定程度上展现了天野喜孝的飘逸画风。坂口博信的电影化构想在该作中得到了更好的体现，游戏最终销量达182万套。

(2)最终幻想V 1992 SFC




次年12月6日，《最终幻想V》成为SQUARE在SFC上发布的第二款作品。和上一作比起来，多变的角色职业成为游戏的新亮点。故事开始，风之水晶破碎了，风停止了流动，其他的水晶也相继被破坏，世界失去了平衡。男主角开始了他守护水晶的漫长旅程。《FFV》的故事也有着悲伤的情节，不过就不要期待有背叛、爱情等的情节，反倒是一些小剧情非常有趣，人物的小动作也表达了丰富的人物个性。比起故事，《FFV》的玩法似乎显眼得多，职业能力的转职系统令玩法相当自由，不用拘泥于传统。职业和能力的选择特别多，配搭也可以是蛮有趣的，比如说格斗家装备跳舞，可以令剑舞威力提升。

(3)最终幻想VI 1994 SFC




1994年4月2日，《最终幻想VI》的发售成为该系列在SFC上的“最终幻想”。然而255万套的销售成绩，却创造了“幻想系列”有史以来最高的的发售量（加上之后在PS上的复刻版8万套，总计达到263万）。故事讲述了一千年前“魔大战”的战火烧尽了所有一切，当战争结束时，“魔法”这种力量也随之

从世界上消失了。之后的一千年间…人们发明了冶铁、火药、蒸汽机，机械力量让世界重现生机。现在，有人想再次唤醒魔法的力量，并且支配世界…人类又要重复那个已经被遗忘的错误吗？……




《最终幻想 VI》在故事背景加入“机械、科技、魔法”三大元素，而男女主人公之间缠绵坎坷的爱情贯穿整个游戏，感人肺腑。这一系列的游戏就渐渐的脱离了传统的神话幻想的故事背景，进入了机械文明与魔法并存的世界，爱情也成为以后“幻想系列”重要的元素。可以说《最终幻想 VI》奠定了以后幻想系列的雏形，铸就了 RPG 游戏里最辉煌的一页。

## 勇者斗恶龙系列

如果说 FF 是一个幻想世界的话，那么 DQ 给人的第一印象是一个童话世界；如果说 FF 的剧情有许多商业性的噱头，用大量的情感戏来赚人眼泪的话，DQ 的剧情可以说是现实的微缩反映，朴实无华却让人感动。日本人会选择 DQ 显然也是有深刻的原因，现在这么一个浮躁的年代，静下心来慢慢的品味游戏更多的时候只是需要一种平实的情感。自己却没有时间去深入这个游戏，相信我也是一个浮躁的现代人，这也许就是 DQ 系列在全球并不叫好的原因吧。无论如何，《勇者斗恶龙》都是誉有“国民级 RPG”的游戏。




(1)勇者斗恶龙 5 天空之新娘 1992/2004 SFC/PS2

伴随着 FC 到 SFC 的更新换代，《勇者斗恶龙 5》在新主机上隆重登场。剧情是众人公认相当精彩的：主角从小随父流浪，后因其父被害后沦为奴隶，为了寻找母亲和为父报仇，踏上了寻找天空之城和传说中的勇者的漫漫旅程。勇者斗恶龙 5 的剧本有两个创新：第一，时间跨度超长的剧本使玩家对勇者斗恶龙首次有如此水乳相融的参与性；第二，主角第一次以非勇者的身份出现，勇者的感念越来越淡化。后期勇者斗恶龙想要表达的主题是：只要去努力，每个人都能成为勇者。在勇者斗恶龙 5 中系统的改进也是有目共睹的。庞大的怪物同伴系统，特技魔法的华丽演出，这些都是使得玩家痴迷的原因。

当然《勇者斗恶龙 5》也存在着一些不足，替当年的 ENIX 惋惜一下：怪物同伴系统的设计完全是口袋妖怪的雏形，可惜 ENIX 当年没有发现这个创意隐藏的的巨大市场，而被任天堂占了先机，不然，现在全球大多数玩家应该都陷入在勇者斗恶龙妖怪捕捉的游戏中难以自拔呢。




(2)勇者斗恶龙 6 幻之大地 1996 SFC

从这一代开始，勇者斗恶龙的开发周期明显延长，达到了四年一部的漫长速度。可以理解开发厂商的苦衷，作为日式 RPG 的顶尖作品，必须要达到众玩家满意的水准，并且还要在前一代勇者斗恶龙之上有所突破，在制作资源和成本有限的情况下，不得不将制作周期拉长。于是，在 SFC 人老珠黄的 1996 年底，勇者斗恶龙 6 才在万众期待之下迟迟推出。

《勇者斗恶龙 6》的情节不再象勇者斗恶龙 5 那样着意刻画主角，而是将世界观刻画的十分宏大，让主角在扑朔迷离的情节中中一步步的探索自己的身世之谜。在系统上，勇者斗恶龙 6 最大的亮点是重新设计的转职系统，多种可以随意改变的各具特色的职业，还有需要特殊道具的隐藏职业，并且可以修得各种特技。通过多线的成长方式，使游戏内容更加丰富。美中不足的是取消了《勇者斗恶龙 3》以来一直保持的昼夜变换系统，但是瑕不掩瑜，即使是在 SFC 苟延残喘的末期，勇者斗恶龙 6 的问世也足以为它划下圆满的句号。











- SG-1000，悲壮的失败
- 短暂的辉煌
- 失败，已不再悲壮
- MD 世嘉历史上最出色的主机
- MD 延寿计划与 MD 一起寿终正寝
- 掌机，世嘉永远的痛
- 家用机市场一败再败
- 土星的陨落
- 东边不亮西边亮
- DC 梦工厂 = 梦的终结
- 主机市场彻底失败

# SEGA主机沉浮录

从1980年开始，任天堂开发了一系列的微型液晶掌机“GAME*WATCH”，当时这种掌机颇为风靡，世嘉为了抑制任天堂，抢夺这一市场，在1981年推出了名为“GAMEAND GO！”的掌机，并为此开发了专用的充电电池。这种电池是全球第一款可充电电池，在当时被认为是革命性的发明。




# 第一个“冬天”

然而，成也萧何败也萧何，这种电池推出不久，就被发现其中的化学物质有强烈的致癌作用，美国卫生局明令禁止销售。这件事很快传到了任天堂的耳朵里，他们在1982年不失时机的制作了这么一款广告：“SEGA带给你癌症！”这条广告对世嘉而言是致命的。当初所有的开发费，研究费等等血本无归，还要惹上一身的官司，支付了不菲的赔偿金。“电池事件”给世嘉带的是惨痛的失败。不过世嘉很快站了起来。而且与任天堂的积怨也就越结越深。从此，家用主机市场世嘉与任天堂的竞争日趋明朗化。

## SG-1000，悲壮的失败

1983年，世嘉辉煌的一年，因为这一年里，世嘉取得了三项第一：制作了第一款以光盘为媒体的游戏“SEGA ASTRONBELT”；制作了第一款3D游戏“SubRoc_3D”；而最重要的是在该年7月推出了世嘉真正意义上的第一代家用电视游戏机SG-1000。这款与当年祖先SEGA1000有相同名称的主机并没有再犯当年同样的错误。和几乎同时发售的任天堂红白机相比，无论游戏性亦或主机性能，SG-1000都有过之而无不及。

当然，第一次制造家用机的世嘉也令SG-1000毛病颇多，最为恶劣的要数它那手柄超差的操纵性。那种手柄如果是用来玩高难度的动作游戏，简直就是对手指的粗暴虐待。为此，在次年7月，也就是SG-1000发售一周年之时，世嘉又推出了它的改进型主机SG-10002。2型改良了手柄上的问题，并且使手柄具备了连发功能。不过这种手柄不能在SG-1000上正常使用，因此，对那些已经购买SG-1000的玩家来说是毫无意义的。




SG-1000与红白机（FC）的竞争是相当激烈的，不少厂商看好SG-1000而推出了他们的兼容机。不过即便如此，世嘉也没能抢到足以打败红白机的市场份额。不久，SG-1000败下阵来，“第二次游戏大热潮”以红白机的胜利告终。这期间，世嘉在美国的街机及家用机市场也全面崩溃，不愿引火烧身的GM工业集团将美国的股份卖给了Bally Manufacturing Corp。

然而，世嘉并没有倒下，他们酝酿着下一波对红白机的进攻。

## 短暂的辉煌

1984年到1986年，为了公司的发展，世嘉进行了一系列大的举措。1984年，世嘉与日本CSK合作，成立SEGAENTERPRISELtd，这家公司专门从事游戏开

发工作。它才是我们现在谈论最多的世嘉。此后的一年里，世嘉又以独资的形式创办子公司：欧洲的“SEGA EUROPE LIMITED”，美国的“SEGA ENTERPRISEC.(USA)。在这两家子公司的帮助下，世嘉的街机和家用机在欧美又重新找回了自信，获得了较大的市场分额。



1985到1987年，作为SG-1000的后继机种，世嘉推出了“MARK3”及“MASTER SYSTEM”相继在美国和日本发售，而这，也正是世嘉短暂辉煌之下的阴影……

1985年是世嘉街机发展最快的一年。这一年中，世嘉研发了两种新类型的街机：体感驾驶和“UFO CATCHER”。体感游戏至今仍然是高科技产品，而UFO CATCHER则是老少皆宜的街机经典。1986年，世嘉再次以独资的形式在美国开设了子公司“SEGA OF AMERICA.INC”，同年，SEGA ENTERPRISE Ltd.的股票在东京证券交易所登记上市。由于公司业绩卓著，股值一路飙升。并在年内超过交易所计算器所能显示的范围。

## 失败，已不再悲壮

| | |
|---|---|
| 1985年10月 | SEGA MARK3发售 |
| 1987年11月 | SEGA MASTER SYSTEM发售 |
| 1988年11月29日 | SEGA MEGA DRIVE发售 |

看看这三组数据，就可以知道，SEGA MARK3和SEGA MASTER SYSTEM的寿命有多么短。SEGA MARK3和SEGA MASTER SYSTEM都是世嘉用来对付任天堂红白机的产品。不过他们都以同样的速度失败了。在加上一个SG-1000……这可能是游戏机历史上空前绝后的事了，竟然会有人用三代主机对付对手的一部主机，而这三代竟然都能惨败。






这一连串的失利应该说是由于世嘉自身决策失误造成的。这里以MASTER SYSTEM为例说明一下：如果单就以硬件指标而言，MASTER SYSTEM绝对凌驾与FC之上的。它能表现更加丰富的色彩和图形，以及提供更高质量的声效，不仅如此，它还有如3D眼睛那样“酷”的周边产品。

面对着红白机庞大的软件攻势，MASTER SYSTEM那少得令人可怜得几款软件，没有人会注意。不过，这并不是全部，如果凭借世嘉自身为其移植热门的街机游戏，MASTER SYSTEM还是能在欧美立足的。

可惜的是，世嘉却把它的发售权卖给了一个名为“Tonka Toys”的公司。这家专门从事玩具生意的公司虽然拥有庞大的玩具市场占有率及销售网，但它却没有销售游戏主机的常识。在它的指挥下，软件商为MASTER SYSTEM制作的并非在欧美流行的街机大作，而是他们认为的那些“不寻常”的小游戏。如此的经营，MASTERSYSTEM又怎么可能会拥有市场呢？

世嘉的三代主机退出了，任天堂当仁不让的独领风骚。这对世嘉来说不能不说是个悲剧。

## MD世嘉历史上最出色的主机

1988年10月29日，MSGA DRIVE（简称MD）正式在日本发售。

世嘉当时宣传MD的口号是：“下个时代的游戏主机！”由此可见世嘉对MD的自信。虽然MD当时的售价高达21000日元，比一年前发售的MASTER SYSTEM贵4200日元，比后来发售的白色土星还贵1000日元，但它的高价是物有所值的。首先在硬件方面，它有相当超前的设计。CPU采用的是主频8M的68000型RISC，这一数据不仅比红白机高出几个档次，同时也比此后出现的超级任天堂（SFC）要高。

内存包括72K的RAM和64K的VRAM，这在当时也是相当高的了。MD强大的机能使同屏发色数达到了512色，这在当时也是最强的指标。为了更好的表现画面，MD不仅有常见的RF输出和VIDEO输出，

更有先进的 RGB 输出。在声音方面，MD 支持 FM 音源，PSG 音源和 PCM 音源，使用耳机能够享受立体声的效果，但连接电视机时，却只有 MONO 输出。

MD 最值得夸耀的硬件当数手柄。早期的三键手柄是世界上第一种依据人体工学设计的手柄，握持相当的舒适。不过也存在着相当大的缺点：初期的三键手柄上 ABC 三键字母为红色，到了后期干脆使用原色。MD 这款不甚成功的手柄开创了此后人体工学手柄的先河，成为世嘉对家用游戏机发展作出的一大贡献。

软件方面，在 MD 发售初期，大都是世嘉从街机上移植下来的名作，这使得软件质量比其他主机的软件高出一筹。这种方法是乎在此后的世嘉每一代主机上都得到继承。



在 88 年到 90 年这三年里，没落的 FC 没有对 MD 构成威胁。在日本和美国，MD 都迅速获得了 30% 的软件商的支持。而同期在美国被认为带给 MD 压力最大的 NEC 主机 “TuoboGrafx-16(TG-16)” 只获得了 6% 的支持。形式一片明朗，当时的 MD 可谓春风得意。



不过 1990 年以后又是另一番景象。随着任天堂红白机的后继机种 “SUPER FAMICOM（SFC 超级任天堂）” 的发售，大量的软件商弃 MD 于不顾，转投 SFC。加上任天堂久负盛名的 “第三方政策”，最大限度的控制了自己的软件商向其他机种作游戏移值的可能。从此 MD 走上了一条由世嘉孤军奋战的不归路。

应该承认的是，世嘉做为一个软件公司，其实力在业界数一数二。自身的努力下，他们为世嘉开发了各类型的游戏，其中不乏《光明与黑暗》系列和《梦幻之星》系列这样的经典之作，然而这些作品始终没有达到《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列那样的高度，他们对主机销量的推动作用自然就无法达到后者的程度。

所以在一年的时间内，MD 便被 SFC 挤到了下面，世嘉也只能忍气吞声当业界老二。 不过这种情况也有过改变。1992 年，世嘉新的招牌明星 “索尼克（SONIC THE HEDGEHOG）” 一露面便受到全球玩家的喜爱。借助 MD 的高性能，索尼克在游戏中能够超高速的运动。而这种超高速的卷轴游戏对 SFC 而言是无法实现的。一夜之间，索尼克和搭载它的 MD，成为了人们的新宠，MD 的销量直线上升，并一举超过了 SFC。




可是这样的成功乐晕了世嘉的决策者们，他们没有能够引领 MD 趁势击败 SFC，而是止步不前，任由任天堂东山再起。很快，在 1993 年，SFC 又从重登上了销量冠军的宝座。从此，MD 虽然借助《梦幻之星 4》，《梦幻模拟战 2》这样的人气之作偶有反弹，但却无法掩盖它日益没落的事实。

1993 年 4 月 23 日 MD 二型机发售，这种有 6 个键手柄的 MD 是早期 MD 的改良型。单台售价只有 12800 日元，比一型机低了 8000 多。从价钱就可以知道，MD2 是类似与如今 PSone 那样的简化版。不过虽然是简化，却作出了许多贴近玩家的改良。比如输出改为 AV 输出，用来满足立体声的需要，还有那精致的 6 键小手柄。

## MD 延寿计划与 MD 一起寿终正寝

为了推销 MD2，世嘉又为它量身定作了一系列的游戏，其中最有名的就要数《光之继承者》了。这个支持 6 键手柄的 ARPG 游戏，无论画面、剧情，还是迷题的设计，人物场景的设计，都应该是最高水平的。无奈当时主机销量实在有限，再好的游戏也只能成为人们闲聊时偶尔谈及的遗憾。

到了 1996 年，MD 上再也没有新作诞生了。

为了增加 MD 的市场寿命，世嘉可谓时煞费苦心，研发生产了大量的附加设备。这些附加设备大大提高了 MD 的硬件指标，但由于普遍存在没有软件支持的问题，因此无一幸免的成为了 MD 的陪葬品。这其中最著名的当数 “MEGA CD”，“SUPER 32X” 和 “MULTIMEGA”。



MEGA CD 的命运比后两者还要好一些，因为面市较早，软件相对丰富，所以也拥有不少的支持者。这些软件中，当数街机移值的《快打旋风》，原创的《LUNA 银河之星》和《罗德岛战记》最为出色。但是除了它们，似乎再也找不到什么游戏值得一玩了。不仅如此，MEGA CD 还有明显的技术缺陷，一是读盘缓慢，一是发音质量差。

SUPER 32X 之所以那么出名，并不是因为它有多么出色，而是当时世嘉把它吹得很出色。什么 3D 机能强大啊，街机大作移值啊，这在玩家心中造成了很大的震撼。毕竟，如果这一切真的实现，就可以使自己手中奄奄一息的 MD 起死回生啊！可 16 位主机始终只能表现 16 位机该有的画面，就好象双 32 位 CPU 的土星画面始终无法达到 N64 的质量一样。总之，32X 比 MD 更早的倒下了。



1994 年底，世嘉推出了称为 MULTIMEGA 的主机。它的美版名称是 CD-X。初看名称，还以为是 MEGA CD 与 32X 的一体机。后来才知道，原来是 MD 与 MEGA CD 袖珍一体机。

MULTIMEGA 在当时看来是相当先进的。只比普通的 CD 随身听厚了一些，但是同时兼具了听 CD 和玩 MD 的双重乐趣，而且 CD 的播放质量得到了极大的提升，不再是“最恶的声音”，而是“最美的机能”。这一切所需的仅仅是两节 3A 电池。可惜的是，由于照顾了便携的需要，导至诸多扩张接口被取消，MD 原有的扩张机能被削弱，诸如 32X 那样的设备无法在 MULTIMEGA 上使用。不过 MULTIMEGA 还是受到了 SEGA 迷的欢迎，有着不错的销量，到现在也是玩家们收藏的极品之一。遗憾的是，这样好的主机，在 MD 倒下之后，寿命也只好随之终结。

## 掌机，世嘉永远的痛

还记得前文提到的“GAME AND GO”吗？

由此而引发的“电池事件”让世嘉损失惨重，此后的近 10 年，世嘉没有再碰过掌机的生意。直到 1990 年，才又有一种掌机打上了“SEGA”的商标，那就是“GAME GEAR（简称 GG）”。与以往世嘉主机初发售时的情形一样，GAME GEAR 比同时代的任天堂“Gameboy(简称 GB）技术更先进。GG 采用了全液晶显示屏，画面表现能力自然比 GB 强得多。不仅如此，GG 并不是走 GB 那样独立主机的道路，而是作为 MASTER SYSTEM 的兼容机而存在，它所使用的就是 MASTER SYSTEM 的软件。所以当 GG 发售时，并不愁软件的问题。而且为了 GG 的发展。世嘉还专门为它移植了 MD 上的多款经典游戏，比如当时正红的如日中天的“SONIC THE HEDGEHOG”。以上几个方面令 GG 获得了长达 3 年的热销期。

当时的 GG 的成功险些撼动了 GB 在掌机市场里的霸主地位，可是现在 GB 依然很畅销，GG 却早已被人们所忘记，这是为什么呢？其实道理很简单，GG 的体积大，耗电多。对玩家而言，掌机的实用性是最重要的。一边是色彩单调，但体积小，耗电低的 GB，一边是画面漂亮，但拿起来象块砖头，又吃光了你所有电池的 GG，有谁会选择后者呢？记得在那时侯，有一位富翁为了给自己的儿子庆祝生日，特意花了 50000 美元定制了一台纯金外壳的 GG，也许惟有这种只重外表不顾内涵的人才会去欣赏这样的掌机吧。

总而言之，世嘉在近 10 年制造掌机的过程中，没有抓住任何其中的精髓，在自己劳民伤财的同时，白白把市场送给了任天堂。

GG 失败了，GB 成功的捍卫了掌机市场霸主地位。而这个时候，也正是 MD 走向低谷的时候。

很快，GG 的后继机种又被世嘉研制出来，那就是“NOMAD”。NOMAD 继承并发扬了 GG 的一切特点：使用更大的全彩液晶屏，作为 MD 的兼容机而使用 MD 的所有软件，当然还包括了更大的体积和更强的费电能力。更大的体积怎么形容呢？只能说它是比 GG 更大的板砖，特别是想随身使用时还必须插外接电池盒，那感觉……双层板砖。更强的费电能力又怎么描述呢？用美国的人的话就是：“longcar-journey-no-batteries-left”，比如说经历就是 5# 南孚碱性电池 6 个 =2 小时，5# 酸性电池 6 个 =2 分钟，这简直比吃的还快啊！不知道 NOMAD 上市后总销量到底多少，反正这一次任天堂都没有感觉到震动，NOMAD 就消失了。

世嘉还有一种叫做“MEGA JET”的主机，不知是否可以称作掌机。MEGA JET 是世嘉专为航空公司设计的主机，这可能也是各类主机中世嘉唯一胜过任天堂的一种。不知道为什么 MEGA JET 只在短程客机上有。

## 家用机市场一败再败

家用机市场上，世嘉接连输给任天堂，然而却没有严重亏损的迹象。到底世嘉在这几年做了些什么，使她依然屹立不倒呢？

我们回顾一下从80年代末到90年代初MD退出市场这段时间里世嘉的历史吧。

88年，世嘉公司的股票在东京证券交易所第二部上市。此时正值MD热销，世嘉在国际上的地位日益突出。1990年，世嘉股票大幅升值，进入东京证券交易所第一列。不久MD的美版主机GENESIS在美国发售，造成轰动。在民意调查中，GENESIS和NIKE和LEVI并列为美国青年最喜爱的品牌。

不过，世嘉的老总们并没有把这些成就放在眼里，因为他们最关心的还是自己的老本行街机！

| | |
|---|---|
| 1990年 | 街机《R360》发售； |
| 1992年 | 街机《梦幻赛车》发售； |
| 1993年 | 首款3D格斗街机游戏《VR战士》发售。 |

正是这些挽救了世嘉。特别是《VR战士》，可以说开创了一个全新的游戏领域，从它开始，3D格斗游戏开始被玩家所认同，并且成为当前生命力最旺盛的游戏类型之一。

提到世嘉的街机，就不能不提大家所熟知的AM2。AM2是世嘉旗下专门负责街机游戏开发的部门。它的负责人就是大名鼎鼎的铃木裕。世嘉近几年最出色的街机作品，包括VR战士系列、VR特警系列、梦游美国等等，几乎都是AM2开发的，而它们的企画又几乎都是铃木裕。除了AM2之外，世嘉还有AM1和AM3，不过比起AM2来，它们的名气就要小得多了。

在AM2精品街机游戏得推动下，在家用机连连败退的情况下，世嘉抢到了街机市场占有率第一的位置。

看到那时的世嘉，仿佛只有街机才是最重要的。也正是在街机上的极大成功。世嘉再次忘记了教训，单纯的为在94年上市的新家用主机“SEGA SATURN（简称SS，土星）”移植流行的街机游戏，以为这样就可以让大家都满足，可事实呢？



## 土星的陨落

1994年11月22日，SS（土星）正式发售，主机定价为44800日元。这款被世嘉称作“准64位”的家用主机实际上使用的是两个日立公司的32位RISC，主频28.6MHz。这种CPU就是当初32X使用的那种，而双CPU的设计也成为了SS后来发展的一大障碍。



同年，世嘉向业界展示了他们为SS移植的街机作品《VR战士》，广大的VR迷们此时的兴致被提至最高，土星版的《VR战士》得到了业界少有的热切期待。

可惜，当玩家们将《VR战士》的CD放入SS后，在屏幕上显示的画面却和想象中的大相径庭：人物在屏幕中的比例明显缩小，多边形的数量也同样被减少，最要命的是游戏的操作性根本无法和街机相比，这不能不使玩家们大有受骗之感。很快，另外两部街机作品《梦游美国》和《世嘉拉力》也相继登陆土星，然而，移植度依旧很低。

其实，这几款软件无法成功是必然的。这主要是由两个因素决定的：首先是土星机能先天不足。土星使用的是两个与32X相同的日立“SH2”RISC型CPU，单个演算速度不足，而两个共同工作又无法达到同步。许多软件因为回避双CPU而造成了画面粗糙，游戏性下降。其次就是世嘉的领导层眼光过于狭窄，简直有些急功近利了。他们不惜以缩短游戏的制作时间，降低游戏的质量为代价，来换取比PS更多的主机销量。虽然当时因为这几款游戏，SS的销量直线上升，可是当人们感觉到那是一种欺骗的时候，销量立刻又掉了下来。这种情况在后来发售的SS版《VR战士2》时也发生过。

而在另一边，SONY公司的PS也挤进了市场，一上来，就有制作相当精良的几款游戏面世：《铁拳》、《山脊赛车》……显然与世嘉针锋相对。而且PS还率先推出了RPG和SLG类游戏。这一发展策略大获人心，使得PS在销量上始终处于上升趋势，不象SS那样大起大落。

可是，在街机市场上一帆风顺的世嘉根本没有把SONY这个游戏主机业的后起之秀放在眼里，她以为任天堂的SFC以近暮年，NINTENDO64又推迟得遥遥无期，自己这多年的第二顺理成章的要登基即位了。这过分的自大再一次使他失去了软件商的支持。不过，即使这样，她还可以靠移植自己新开发的街机游戏为SS注入了一支兴奋剂。

但是，兴奋剂的作用毕竟短暂，世嘉的梦很快就破碎了。




当时的软件业巨头SQUARE放言，哪一种销量先突破100万台大关，它就会加盟哪一方。此时，SS正处于兴奋后的半昏迷状态，而PS在销售榜上却节节高升，不久便突破了100万台大关。SQUARE也因此弃老东家任天堂于不顾，毅然加盟PS，同时把原计划在N64上推出的招牌大作《FINAL FANTASY 7（FF7)》也搬到了PS上。

SQUARE的加盟和（FF7）的发售，使PS的销量飞升，SS则几乎被人们遗忘，这段时间里，SS的周销量仅为PS的1/10左右，次世代主机之争形式日渐明朗化。

世嘉终于知道自己错在那了，才推出了第一款真正意义上的大作:《樱花大战》，我想它的优秀大家早有体会了。可是限于主机销量的低迷，它也只能步当年《光之继承者》的后尘，成为叫好不叫坐的经典。此后世嘉又连续推出了《樱花大战2》、《光明力量3》等大作，可SS当时已经行将就木，因此没有能掀起多大波澜。






## 东边不亮西边亮

世嘉在一手为推广SS忙碌不堪的同时，另一之手又伸向了娱乐市场的更深处。

在1994年，即土星发售的同年，世嘉在日本接连成立了“SEGA LEASE”、“SEGA UNITED”、“SEGA MUSIC NETWORK”三家株式会社。其中尤为引人注目的就是SEGA MUSIC NETWORK，因为它是世嘉旗下首个彻底脱离游戏业而存在的成员。而这也是世嘉面向娱乐产业多元化的标志之一。

同年，世嘉在中国北京成立世嘉华翰文化娱乐有限公司，作为她在中国发行硬件及软件的全权代理商。这家公司在中国曾经一度相当知名，不过当DC发售后，世嘉把主机的代理权交给了上海，而华翰只得到了软件的授权。因此，华翰在中国的影响力也随之下降了。1994年，世嘉这四家分公司的成立，明显的在向人们表明，世嘉不再仅仅是局限于日本和美国的游戏制造业霸主之一，从此以后也要做世界性娱乐产业的风云人物。

为了达到上述目标，世嘉在5年内循序渐进的完成了它的初步计划。在1994年12月，世嘉与时代华纳（TIME WARNER）及TCI合作，创建起“SEGA CHANNEL（世嘉频道）”。这是一个全美国性质的有线电视网络，全美所有的GENESIS用户都可以借助它玩到新近发售的游戏。这是世嘉初涉网络的尝试，也是以后向网络发展的基石。

1996年，美国世嘉进军家用电脑软件业，与SOFT BANK HOLDJNG.INC合作组成专为PC移植世嘉街机游戏的公司：SEGA ENTERTAINMENT.INC。公司成立后，曾在PC上成功的移植了世嘉的著名街机游戏《VR战士2》、《VR特警2》、《世嘉拉力》、《梦游美国》

等。成立一年后，公司就被专门统计各类电脑产品发行的著名美国杂志《PC DATA》列为电脑软件商25强之一。应该说，世嘉在PC上的发展是非常成功的。

不过，无论世嘉对其他行业有多么大的热情，也无法盖过她对街机的情有独终。为了使自己老大的位置更加稳固，它将街机的娱乐效果几乎提至极至。1995年，世嘉与ATLUS（阿特拉斯）在街机市场上联合推出“打印俱乐部（PRINT CLUB）”，也上市便受到少男少女们的欢迎。这种可以选择不同背景照相，并生成印有自己头像贴纸的设备迅速摆脱街机市场的局限，走上了闹市街头。不过，SNK也推出了以本公司格斗游戏主人公为背景的打印俱乐部。由于当时如《恶狼传说》等游戏正大红大紫，世嘉的市场因此大幅萎缩。再加上这种投币机时常遭人破坏，造成损失惨重，不久世嘉打印俱乐部的风潮就消退了。

1996年，世嘉与美国“DREAM WORKS（由史蒂芬·斯皮尔伯格领衔，成员包括David Geffen、Jeffrey Katzenberg等）”以及“UNIVERSAL STUDIO（原MCA）”合作组成了“SEGA GAMEWORKS”。GAMEWORKS是一间超大规模的街机娱乐中心，建立的目的正是要进一步扩大自己的街机市场。同年，当时世界最大的主题公园“东京JOY POLIS”在东京开业。这两家世嘉自己的娱乐中心在那时获得了巨大的成功，同时也带来了丰厚的利润。

世嘉的街机不但在自己的娱乐中心里大受欢迎。而且走进了每一间的街机厅。SEGA的标志在世界随处可见，成为了高品质街机的代名词。

## DC梦工厂＝梦的终结

1998年7月，世嘉在日本各地播放了由汤川英一专务主演的一系列新家用主机广告。这些广告让人们第一次见到了世嘉的幽默感，同时也深受大家的欢迎。而广告中所提及的新主机就是DC即DreamCast梦工厂。




由汤川专务作新广告中世嘉的形象代言人，可以说别有一番深意。以往的世嘉，给消费者的印象总是古板、严肃，这一次的幽默演出很大程度上解决了这一问题。鉴于广告的成功，世嘉对即将发售的DC充满了信心。



不过，由于主机供货量严重不足，DC的首发日被迫由11月20日推迟到11月27日。不过，广大的世嘉迷们并没有因此而淡化对DC的期待情绪，从26日晚到27日凌晨，位于涉谷的世嘉专卖店前竟有400余人背着铺盖卷彻夜排队。27日上午9点，日本各地的世嘉专卖店正式发售DC。仅仅一个小时，DC就售出了7.5万台！同时，DC事先在网上的预约量也有7.5万台，而首期出货量正等于二者的总和——15万台。这也就是说，到了27日早10点以后，就买不到DC了。供货量的不足严重的影响了DC的销售。据业内人士透露，依照当天的火暴程度，如果供货充足的话，首发30万以上根本就没有问题。

人们可以忍受多等7天，但无法忍受彻夜的等待最终却买不到一台DC。这次的供货不足严重的打击了玩家的积极性，DC热卖的机会一去不反。

1999年秋，世嘉对DC进行了大幅度的降价。本应该是收获的季节，可DC面对的仍然是门庭冷落，无人问津。除了降价第一周DC销量窜升至70000台外，以后便很难有周销量超过30000的日子了。按说当时的DC售价之低（19800日元）已经相当低廉的了，而性价比更是最高的了。

为了销售DC，世嘉还要为每台主机垫付3000日元。既使好事作到这种份上，玩家对DC还是不感兴趣。因为虽然已经有了近一年的发展，DC的软件还是难有佳作诞生。除了象《VR战士3》这样的街机经典还可以撑门面以外，其他的软件很有些不象样。尤其是大家相当期待的大作的续作质量都不高，又怎么

让人去购买呢？世嘉以外公司出品的高质量软件就只剩下NAMCO的全10的《魂之力量》了。《魂之力量》即使获得了《FAMI通》编辑的全10评分，但鉴于DC主机的销量不佳，最后也只卖出了30万份。而当时DC销量最好的软件《J联盟创造球会》虽然深受FANS的欢迎，却也只有35万的销量。



1999年底，DC上相继出现了数款名义上的大作，包括CAPCOM街机移植的《乔乔冒险奇遇》，世嘉的《死亡之屋2》《VR射手2000 ver.1》以及超人气的《电脑战机2》。

此外，还有水口哲也开发的《太空频道5》，ASCII的《剑风传奇》，金子一马作人设的ATLUS《魔剑X》，再加上被那个饭野贤治吹得神乎其神的《D之食卓2》。这些名字吓人的作品实际上没有几个能帮助DC提高销量。相反自身的销量要比预计的小得多。除了《太空频道5》、《VR射手2000 ver.1》和《D之食卓2》外，其他的连10万的销量都很难达到。其实最惨的还是《D之食卓2》，首周销量不足50000份，这简直是对高额制作费的嘲讽。此后的《D之食卓2》更是被人们冷落在一旁，直到现在也只有20万左右的销量。

唯一能让人们眼前一亮的作品就是由铃木裕担纲开发的作品《莎木一章横须贺》。这款游戏在当时创造了几项世界第一：制作时间最长，制作费用最高……当然，这些第一也带来了《莎木》那当时号称最具魄力的画面。为了赶上年终最后的销售档期，《莎木》将发售日定在99年的12月29日。



而原定于同时发售的PS大作《勇者斗恶龙7》仿佛退让般的再次向后延迟。

黄金档期的大作只有《莎木》一个，自然销量不凡。上市的4天就卖出了25万份，超过了《D之食卓2》总和，并且带动了DC的销量，使原有130万台的销量提高了近10%。这对当时的DC而言，不能不说是个好消息。遗憾的是，那时的DC上象《莎木》这样的作品仅此一个。



到了2000年，世嘉动作频频。首先是向日本境内的10所中小学校捐献了3000台DC，声称是用来普及网络教育，其实更大的目的是向人们宣扬DC的网络机能。在2000年1月21日至30日，世嘉又为DC举办了《电脑战机2》网络对战大会，当时的参赛选手竟达10000人！借着这两次活动，日本国内使用DC上网的人数直升至50万以上。DC的行动相当的成功，这也为后来的《梦幻之星网络版》的成功创造了条件。

此外，街机移植作品《疯狂出租车》在日本发售，它获得了从各大媒体到玩家的一致好评，销量十分不错，第一周就达到了70000。之后的2月，AVG大作《生化危机代号：维罗尼卡》上市。这部被称为“生化系列最强作”的作品单周销量竟达30万！这是DC以往软件中的最高峰，并且也如同《莎木》一般带动了主机销量的提升。DC及其软件的热销使得世嘉在日本及美国的股票同时上涨。不过，这种上涨的势头没有能持续多久。



## 主机市场彻底失败

其实，在DC停止生产的决定作出之前，世嘉就已经将公司的未来发展方向确定了下来。要论及世嘉的未来，主要有以下几个方面：

首先，还是世嘉念念不忘的街机市场。世嘉从几年前就已经开始了与美国公司的合作就是最好的铺垫。这在前文已有介绍，这里就不在重复了。受人注目的当数在世嘉新的街机基板“NAOMI2”上推出的《VR战士4》。



虽然并非是NAOMI2基板上的首部作品，但确实是最有号召力的作品。此外，世嘉开始了对现有娱乐中心的改造工程，工程的目标是将它们变成“家庭式娱乐空间”，成为集购物，餐饮，娱乐为一体，娱乐为主导的中心。不过，现在类似的娱乐中心已经相当的多，不知道世嘉会有什么与众不同呢？

其次，就是成为软件商，专心为其他主机移植街机作品和开发新游戏。自从宣布DC停产之后，世嘉似乎顿悟了。已故总裁大川功发言论称任何时候，软件所起的作用都要超过硬件。不久，又公布了多款在其他主机上开发的游戏，其中比较引人注目的有PS2上的《VR战士4》，GBA上的《索尼克大冒险》等。如果世嘉真的能够专心制作软件，相信一定会精品迭出的。

第三个方面，也许是将来世嘉发展最快的方面，那就是网络！

从前面的介绍大家也许就能看出，自GENESIS起，世嘉就已将网络看作发展的重点，而使用游戏主机上网也正是世嘉的构想。如今，这一构想已经成为各硬件厂商新主机的必备机能。当《梦幻之星网络版》成为大家公认的最佳网络游戏时，世嘉感到了网络游戏的广大市场前景。




DC停产后，世嘉就迫不及待的开发起PSO的续集PSO2来。除了网络游戏，世嘉在网络周边产品的开发上也早有研究。今后随着网络的发展，世嘉对这方面产品的投资相信也会进一步加大。



除了以上三点外，世嘉与一些电器商的合作也在进行中。从早期的与Swatch手表的互动，到时下的电子宠物，智能化机器人的热销，现在的世嘉似乎要将自己的触手伸向除了主机市场以外的任何一个可能的领域。









- 按照游戏性质进行分类
- 内移动型游戏的盛衰
- 范围画面移动型游戏
- 纵横画面移动型游戏
- 3D 多边形技术
- 世界第一台街机
- 经典街机游戏大回顾

# 街机的发展史



# 街机游戏类型

街机游戏有各种各样的类型。根据游戏者的不同爱好，游戏种类五花八门，可以说是一个无所不及的世界。不知哪一天就会出现一种新的类型，如果成功便会迅速成为热点并成为游戏发展的主流。

回顾过去，街机上发行了各种类型的游戏，对于如此众多的游戏类型，不去仔细研究一下游戏性是很可惜的。因为只有在原来这些游戏的基础之上，才有可能开发出新的游戏来。而事实上目前业界的主流便一方面受原来游戏的影响，另一方面不断开拓创新。

下面不仅仅是要向大家介绍一下各种游戏类型，更重要的是为了能更深刻的理解街机游戏而将街机游戏的类型、系统及整体发展趋势等做一个整理。也许从这些整理出的情报能够捕捉到一个新的视角。

## 按照游戏性质进行分类

首先让我们来看一下街机游戏的多样性。虽然整体来说都叫做街机，但事实上却有各种各样的类型。普通的分类就有动作类、射击类、解谜类、问答类、体育类等。此外还有“吃豆子”这类难以定类的游戏。

在此，我们暂且尊重这种分类，按解谜类、问答类、体育类等来考虑。但是，动作类和射击类的分水岭在哪里？动作类同解谜类的区别何在？这些都很难得出结论。即，我们不知道该在何处划一条线，然后明确地告诉你说这样就属于这类，那样就属于那类。在很多情况下，它既不属于这一类，也不属于那一类，而是处于一种中间状态。

一般游戏分类通常是在大体上将其分为几类，力求简单明了，但若要深究一些细小的地方，则必须要对其进行正确、严密的分类。我们进行了这一新的尝试，这也正是以后将要谈到的进化图和分类图的特点。

但是，并非我们这种分类就一定是正确的。我们只是想让读者了解还有这样一种分类方式。那么，闲话少说，就让我们来说明一下吧。

## 内移动型游戏的盛衰

画面移动和视点变换是改变游戏性质的重要因素。这两点密不可分，同游戏的性质有很大关系。

固定画面的游戏出现于游戏发展的早创期，不过现在仍能见到。由于当初没有使用画面移动的技术，所以曾发行了许多固定画面的游戏。固定画面的特点是游戏区域一目了然，但是地域狭小也确实是这类游戏的一大缺憾。

因此，这类游戏通常要求玩者将敌人全部消灭或者将画面上所有的豆子吃掉，单位面积里目标的密度



很大。所以就要学会灵活的利用狭小的区域，完成游戏任务。“吃豆子”游戏就是这类的典型，玩者操纵游戏中人物走遍画面中的每一个角落，有效地利用有限的区域，既要追赶，又要避免被追赶，最后吃掉所有的豆子。

大约在80年代，画面移动型游戏出现了，它一举打破原有的固定画面游戏的框框，一直持续到现在。

## 范围画面移动型游戏

画面移动类游戏大体可分为两种。一种是在一定的广阔范围内来回行走。这种游戏是为了弥补固定画面游戏的不足而将原来的一个画面扩充为两到三个画面。



这种游戏基本上同固定画面游戏无太大区别，唯一的不同就是画面整体扩大了，不能一目了然了。而且，由于画面的增大，来往也需要相当长的时间。

于是，玩家不必费力吃掉所有的道具，在画面上行动的密度变小了。玩家只需设法取得设置在某处的小旗或钥匙即可完成游戏任务。因此，按照个人不同的判断，玩家并不一定非要通过所有的道路。

另外，在消灭全部敌人的游戏当中，由于不能一目了然，就增加了发现敌人的难度。举个例子来说，如果敌人从画面的隐密处突然向你发起进攻的话，问题就很棘手了。因此，消灭全部敌人类型的游戏消声匿迹了，取而代之的是以到达目的地为目标的游戏。

## 纵横画面移动型游戏

画面移动类游戏的另一种类型是相同的画面连绵不断型。游戏因画面移动方向不同又分为纵向和横向画面移动的游戏。这种游戏中，重要的是视点，视点方向有正上方，横向和斜向。画面移动方向和视点的组合方式不同，想要表现的东西也大不相同。

首先我们来看一看纵向画面移动型的游戏，比如说：《战场之狼》属于纵向画面移动的上视点类游戏。由于上视点不受重力的影响，玩者可以在画面上自由移动。射击类多属于这种类型。

从基本上来讲，上视点是一种特殊的显示方式，不受重力的约束。如何在平面上移动是非常重要的，也是不少玩家研究的课题。

那么，纵向画面移动的横向视点情况如何呢？从侧面看向上推进时就成了向上攀登。在地球上，向上攀登是件困难的事，所以这种游戏比较少，也比较特殊。这种游戏中的杰作当数《疯狂登山者》(登山游戏)了。

在《疯狂登山者》中，很出色的运用了重力表现，如：落下来的花盆会摔得粉碎，你也随时都有可能摔下去，因此，你必须不断的同这种心理压力作斗争。同时，在你一点一点艰难的向上攀登的过程当中也能体会到一种成就感，画面移动和视点变化这两种特性将游戏表达得淋漓尽致。

接下来，让我们来看一看横向画面移动型的游戏。在横向画面移动中几乎没有上视点游戏。从理论上来讲，人是向前走的，所以上视点的游戏是不存在的。如果有人象螃蟹那样横着走的话，那么他大脑的构造也许有点问题。

横向画面移动型当中只有横向视点和斜上视点两种，在横向画面移动世界当中斜上视点近似于上视点。

在此，我们暂且不谈斜上视点，先来谈谈横向画面移动的最大特点——横视点。横视点的最重要特征是玩者可以判断高度，如果你一味的朝前走，就会遇到敌人或各种障碍物，这时，就需要玩者操纵游戏人物使用跳来错开障碍，继续前进。如果玩者操纵的是飞机的话，则必须要改变飞机的高度。

横向画面移动动作类中最具代表性的动作就是“跳”。“跳”是一种在空中时无法操纵的极其不安定的特殊动作，同时也是一种非常自然的动作，跳跃这一行为使游戏产生了一种独特的趣味性。

这种形式可以在初期的《月面车》等游戏中见到，这一形式在《神奇男孩》、《阿历克斯基多的天空魔城》这类纯粹的跳跃动作类游戏中达到颠峰。

由于在空中时，人手不能自由活动，跳跃动作类在行动上受到很大限制。在画面中，玩者的位置主要在地面附近，空中的大部分区域全部都白白浪费掉了。要想不改变视点使人能自由活动就需要常人不具备的特殊技能和道具。只是这样的话，背景必然由单纯的横向画面移动向多方向画面移动转变。



于是出现了《双截龙》和《快打旋风》这类斜上视点的游戏。这样，最大限度的利用空间成为可能。基本上能够用近似于横视点的形式制作人物，而且形象也十分逼真。虽然跳跃动作的效果敌不上横视点，但是仍然是一个不小的飞跃。

## 3D 多边形技术

如上所述，画面移动和视点的关系影响着游戏的性质。而近年来又掀起了更大的革命，这就是 3D 多边形技术。

硬件的发展对游戏发展所起的作用是相当大的。如果没有画面移动技术的话，现在流行的游戏都将不复存在。而 3D 多边形技术同样会给游戏带来新的可能性。

3D 多边形技术使画面呈现为立体画面，它通过计算可以描绘出人眼中的世界。

以自己的视点，即所谓的"驾驶舱视点"进行的游戏很早以前就出现了。但是由于当时演算能力有限，使用的是航线扫描技术，雅达利的《星球大战》就是一例。

技术稍有进步之后，就想使用丰富多彩的颜色来使游戏制作得更加美观。但是制作效果却是很难达到的，所以又决定向 3D 发展。《3D 保龄球》、《OUT RUN》以及《冲破火网》，这些体感游戏就是这类型游戏的代表。

但是，实际上这并不是真正的 3D，只不过外表上看来象 3D 而已。所以玩者不能控制完成游戏本身规定之外的任何动作。如突然向左直角转弯、后退等动作都是无法完成的。

于是真正的 3D 多边形技术登场了。最初的 3D 多边形赛车游戏作品《胜利赛车》已可以完成逆走的动作了。《胜利赛车》之后，3D 多边形游戏逐渐增加，这一技术开始广泛应用于实战射击游戏和格斗对战游戏。

但是，我关注的是 3D 技术在动作类游戏中的应用。我们只需稍微分析一下动作类游戏的画面移动方向和视点的关系，就可以明白在这类游戏中玩者会受到很大限制。如果完全是横视点的话，就只能使用跳跃动作来完成游戏，如果视点改变了，游戏的性质就随之改变了。当然也有像《源平讨魔传》那样能从不同视点使用大小不同的人物的游戏，但这种游戏缺乏面与面的连贯性。

但是，如果是 3D 游戏的话，在进行一个动作的同时就可以完成视点的切换。并且视点的变换是连贯的，循序渐进的。从这个角度来看，只要你喜欢，什么性质的游戏都可以被制作出来。

## 世界第一台街机

1971 年，世界第一台街机在美国电脑实验室中诞生。这台"COMPUTER SPACE"虽然只是很简单的子弹打飞机的"射击游戏"，但已具备了街机的一般特征:独立的筐体、单对应软件的电脑底板、固定按键、营业用投币口等。



## 经典街机游戏大回顾

### 街霸 II：世界战士

1991 年，《街头霸王 II：世界战士》开始出现在世界各地的街机上，从而引发了街机游戏的一场革命。虽然它绝不是第一款表现搏击的游戏，但《街头霸王 II》拥有前所未有的游戏深度以及一个令人无法忘怀的角色名单——八个可以选用的角色都有十多种专属于自己的动作方式和能力，以及许多值得夸耀的个性。

老实说，到现在还会记起在那昏暗的游戏厅里，玩着那有 BUG 的街霸 II 时，人在满屏幕里飞的场景。那时人们都叫这种现象为"清屏现象"。直到后来，才知道那是香港那边的人，在原作的基础上，改版出来的衍生产品。



## 饿狼传说



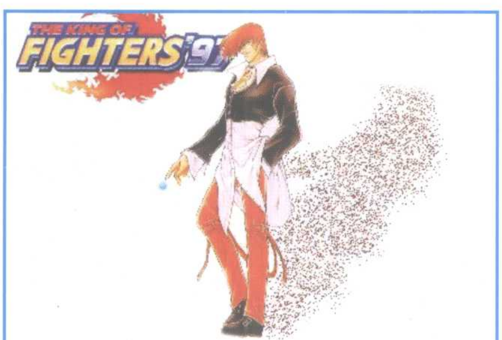

80年代末90年代初是CAPCOM《街霸》的天下，不服输的SNK公司91年推出挑战作品《饿狼传说》。可惜玩家对它独有的三线做战系统大感不满，各游戏杂志更是火上加油，指责SNK想搏“出位”，看来CAPCOM的地位不是那么容易被撼动的。

## 拳皇




开始于1994年。谁也想不到，SNK推出的《拳皇》会在后来引起如此大的风波，1994年制作的《拳皇9 4》根本没人玩，操作太过复杂，必杀技的指令难过登天。

且当时正是《街霸》风行的年代，3拳3脚的6键设置几成定律，SNK自己发明的4键系统显得如此的幼稚。但30年河东，30年河西，现在反而是4键的天下了。




《拳皇97》是《拳皇》系列中公认的经典，其设计可用完美来形容。本作可说是八神庵的个人演出，特别是乱入时的暴走八神，速度、攻击力都绝不逊于关底BOSS；还有同样可用秘技调出的暴走莉安娜，也是一个令人恐怖的角色。

## 侍魂系列




1993年SNK公司出品，那时大多数格斗游戏都是拳脚功夫，就算有器械，也只是辅助作用。而当时，《侍魂》首次在游戏中使用刀剑，且非常的血腥，身首异处是常有的事。




1994年SNK公司再接再厉，推出了当时轰动一时的《侍魂》续作——《真·侍魂－霸王丸地狱变》，游戏中的暴力成份非但没有收敛，反而变本加厉，誓要把血腥进行到底。




《侍魂2》的血腥非但没有受到媒体的责骂，反而称赞其为“别具一 格”、“与众不同”，于是一年后的1995年SNK大张其鼓的推出了《侍魂3·斩红郎无双剑》。之后其续作还在接连不断的推出着，并且向着多平台发展。

## 霸王忍法贴




由 ADK 和 SNK 联合于 1996 年制作的《霸王忍法贴》，也许是世上最容易使用连续技的格斗游戏了；不用会什么绝招，只须胡乱按键，就可以轻松使出 3、5 连击。

## 变种特工决战街霸




1995《少年街霸》使 CAPCOM 名利双收，于是乎便开始筹备续集，新角色来自 1992 年非常流行的动作游戏《X-MAN》，CAPCOM 把他们结合在一起，做出了操作极其流畅的《变种特工决战街霸》。

## 漫画英雄决战卡普空




自从有了《拳皇》，玩家都埋怨街霸太“慢”了，于是 CAPCOM 为了迎合大众品味，在保持原来速度的同时，新加了 TURBO 模式，将角色的速度大大提高；另在音效方面采用了卡普空专用的 QSOUND 环绕立体声，听起来非常有影院效果。

## Dragonball Z（龙珠）




BANPRESTO 公司在 1993 年推出了这款同名的街机游戏。虽然是对战类游戏，可角色移动时却是采用动作类游戏的方法，不能跳的，十分的不习惯，可为了能操纵一下儿时心中的偶像，也就顾不得那么多了。

## 豪血寺一族




ATLUS 公司 1993 年之作，代表中国 12 生肖的 12 个角色全上场了，终极 BOSS 居然是个老太婆，而且还可吸对手的血变成妙龄女郎。

## 月华剑士




1997 年 SNK 公司制作了《月华剑士》，与以往作品不同，角色造型不再有质感，纯漫画外观，让游戏在气势上大打折扣。

1998 年 SNK 公司推出续作，比起前作改进了许多，前作的终极 BOSS 可选，游戏难度有所提高。




## 双截龙




想当年（1987 年）这是国内乃至全球最受欢迎的双打街机游戏，你不能想象当时疯狂的情景。游戏有许多秘密打法，在打电梯的第二关，先叫同伴抓住一个人，打死大机后，时间不动，抽他捞分吧！

## 格斗 4 人组　双打版

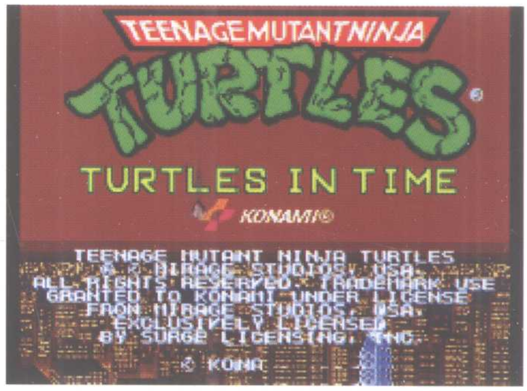
KONAMI 公司 1991 年出品的超人气 4 打街机动作游戏，游戏设计堪称一流水准，操作简单快捷，效果直逼 CAPCOM 公司的王牌游戏《快打旋风》。




## 忍者神龟



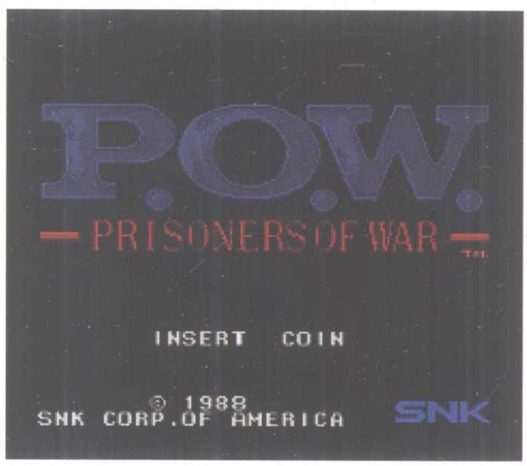

KONAMI 公司王牌动作游戏，这 4 个由瑞典大学生制作的小乌龟，每只龟都有一个著名科学家的名字，爱因斯坦、米开朗基罗……背景音乐及人物全部采用同名动画片中的原创。




89 年推出《忍者神龟》第一集之后，KONAMI 公司赚了个满堂红。2 年后的 91 年跟着出了第二集，操作系统原封不动，只不过新增了一些人物。看来全部心思都花在赚钱上去了，没人肯在创意方面下功夫了。

## 脱狱

SNK 公司在十几年前的 1988 年的王牌游戏《脱狱》，当年几乎所有的游戏厅内必备，没有它是没人来你这间店玩的。



游戏非常有技巧性，不会玩的的初哥几分钟内就完蛋；上手之后一颗币爆机不在话下，常用技是跳＋脚一起按，这样可以连续击打敌人，且不易被打中。

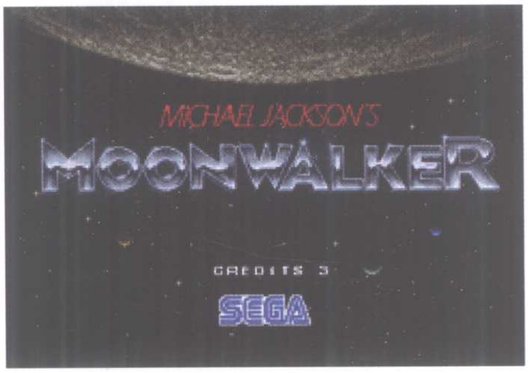
## 热血硬派




鼎鼎大名的大群龙 TECHNOS 公司在制作《双截龙》之前的 1986 年推出的动作游戏，取材自同名漫画小说《热血硬派》。

主角是一个留着飞机头的高校青年，操作不是很容易，内容恐怕也不大健康，过分渲染校园暴力。

## 太空战将




SEGA 世嘉公司于 1990 年出品的动作游戏，当时迈克尔 · 杰克逊的太空步风靡全球，我国也不例外，到处见到好端端的一个人要扶着墙走，要不就是大晴天拖着把雨伞倒着走。

在游戏的同时你还可以欣赏迈克当年的流行金曲，象《BAD》、《BILLIE JEAN》等成名曲，都会陪着你直到关底。

说老实话，游戏设计得不怎么样，但冲着迈克尔 · 杰克逊的大名，玩家当然会去试玩一把，而且放“必杀”时，主角的舞技真是迈克尔原版翻录，好看得不得了，单单这一项已经是物超所值了，想学霹雳舞的玩家不能错过。

## 三国志 II




正如《街霸》首作是引子一样，3 年后的 1992 年 CAPCOM 公司继《三国志》后，推出了震惊全球的《三国志 2》；同《街霸 2》一样成为同类游戏的里程碑。

游戏中拳脚功夫的掌握是至关重要的，马战华丽程度不错，实用性看个人爱好，五虎中的四虎外加魏延各有千秋，单对单黄忠的连珠箭威力惊人，张飞还会旋风堕！

## 名将




1997 年 CAPCOM 公司制作，有点难度，一个币爆机不是很容易，如果三人齐上的话，可就不好说了。

第一号人物却不是队长，是个僵尸，它是唯一可以在放必杀时移动的角色；队长做为本作中的灵魂人物，当然也是有料的，他的跳起火攻术是对付敌群的最佳武器；忍者是唯一可以使飞镖的角色。

最搞笑的还是最后一个，居然是一个连路也不会走的婴儿，开着婴儿车出来打架。不过可不能小看他，他的旋风堕可是很伤血的。

## 圆桌武士

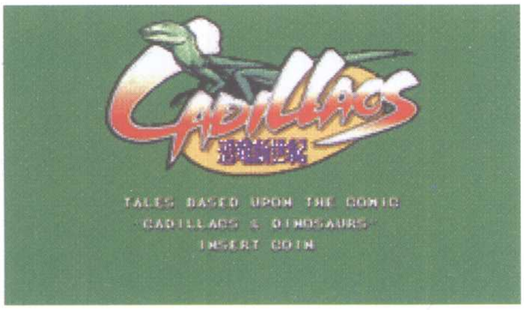
1991 年 CAPCOM 公司制作，械斗类游戏的领头羊。

本作中最重要的一点是，你必须学会“挡”。“挡”的方法很难练成，并不是后＋拳同时按，正确方法是

先按住拳，停0.05秒左右再向后拉摇杆，同时又要有敌人攻击你才会“挡”。



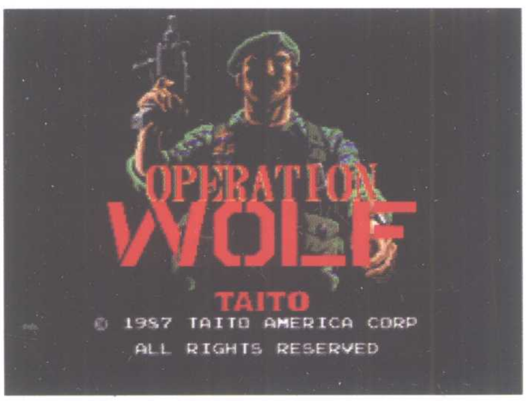

## 恐龙快打




1993年CAPCOM公司顶尖力作，无法形容的好玩，绝不容错过，不吃饭也要打两盘！

这款游戏上市时，真是不知道多少人蜂涌而上啊，有时一个机室里有好几台都满人，但高手实在太多，一个币打4 5分钟是常事。

## 野狼行动




87年TAITO公司震惊全球之作！第一人称视角的作战画面令人仿佛身临其境，加上超大型机身独特的音响效果，真是太爽了！

《野狼行动》这种游戏装在比我们平时见到的普通街机还要大一些的机柜中，上面还有两挺主角使用的，做得非常像乌兹的冲锋枪，所以非常抢眼，价格也昂贵，一般要投两个币才能玩一次。

## 合金弹头



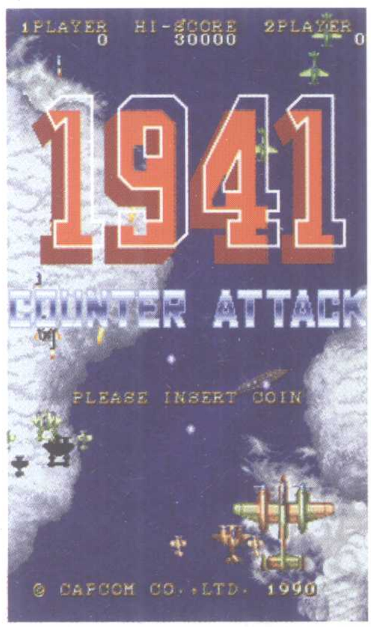

很多人可能不知道，《合金弹头》首作并不是SNK公司的产品，它是由NAZCA公司于1996年制作的。

《合金弹头》之所以成功，很大程度是因为它的创意，在此之前还没有人开发出这样的产品，实在是太搞笑了，飞机、坦克居然跟人差不多大小？人站在悬崖边就会做出惊惶失措的表情。

虽然主角杀人无数，但一点也没有暴力的气氛，反而让人捧腹大笑。

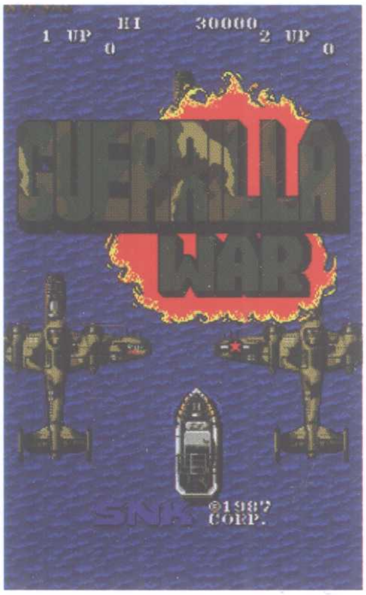
《合金弹头》市场反应出奇的好，SNK马上购入版权，自己在1998年推出了续集。

## 海战1941




《194X》系列让CAPCOM公司赚够了钱，从1984开始一做就是6年，几乎所有玩空战游戏的玩家都玩过它，用“家喻户晓”来形容，真是一点都不过份。

## 疯狂的古巴战争




SNK在推出大受玩家欢迎的经典动作游戏《怒》之后，马上又在画面及音效方面大下功夫，于一年后的1987年制作了这款更加经典的动作游戏《古巴战争》。

该游戏基本上是在《怒》的基础上改编的，如果你是《怒》的高手，那么这款游戏你应该很快就上手。

## 雷龙




NMK公司经典空战游戏，无与伦比的易操纵性，独出心裁的弹道系统，4种不同的武器各具威力，不愧为当年空战的领头羊。

## 鲛！鲛！鲛！

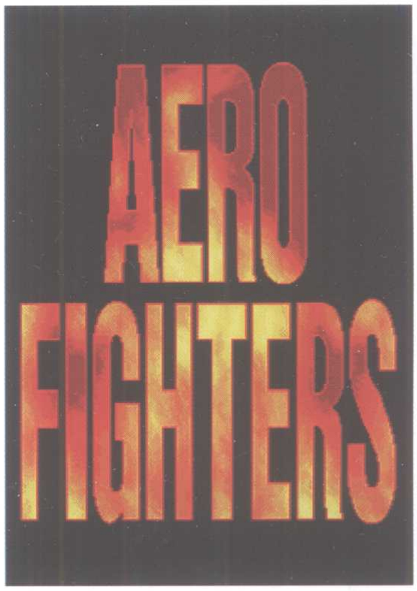
TOAPLAN公司于1989年出品，那个年代真的是出精品的年代啊！

这又是一款让机室老板头疼的游戏，不装吧，没人来你这玩，装吧，又赚不到钱！




## 四国战机

开始时只可以选美国、日本、瑞典、英国4个国家的战机。



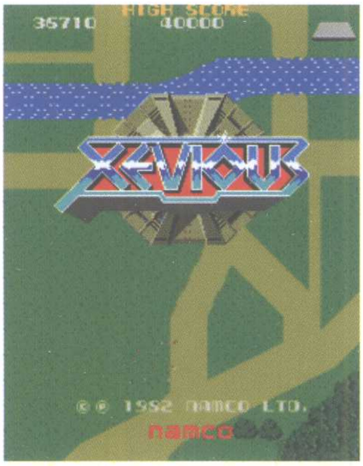

如果你是空战类游戏的发烧友，这款街机还是值得一玩的。



《四国战机 2 · 暴风行动》比首作加多了几个国家的战机，所以应该叫“多国战机”才对，不过话又说回来，续集跟首集没有太大的区别，也不是很好玩。

打大机很少有专门地方给你躲，大机一发威，满屏都是子弹，除非你能跑到另一台机，要不就等死吧。

## 铁板阵

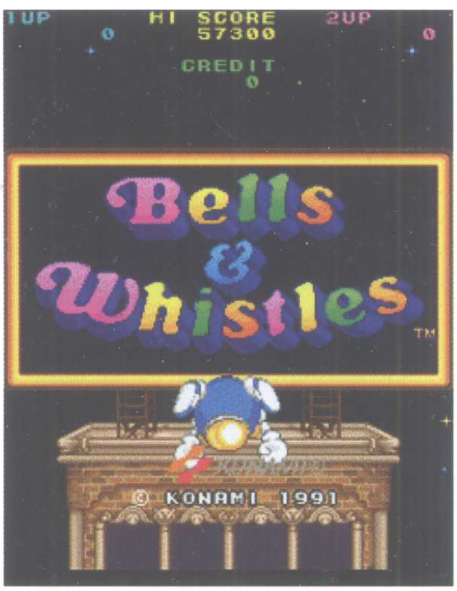



1982 年很多玩家还很小，但 NAMCO 已经是很有名气了，这款非常著名的《铁板阵》就是这年生产的。

游戏真的是小得不得了，只有几十 K，没有五彩缤纷的爆炸场面，没有绚丽多彩的必杀镜头，但并不容易打。

游戏有些地方会连续出现很多不断翻滚的铁板，打不烂，只能躲避，这也是《铁板阵》名字的来由。

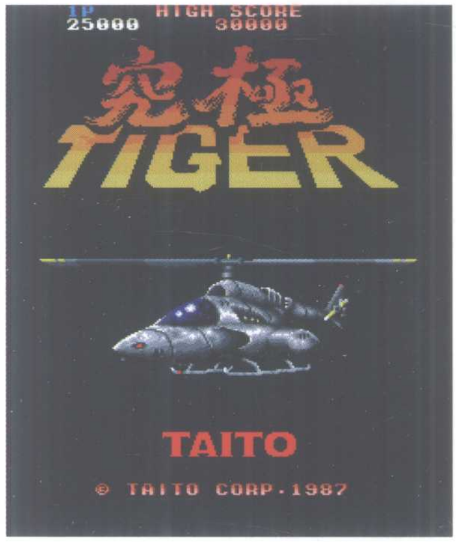
## 叮当小飞侠




这款非常可爱的 Q 版游戏是由大名鼎鼎的 KONAMI 公司制作的，于 1991 年推出市场。

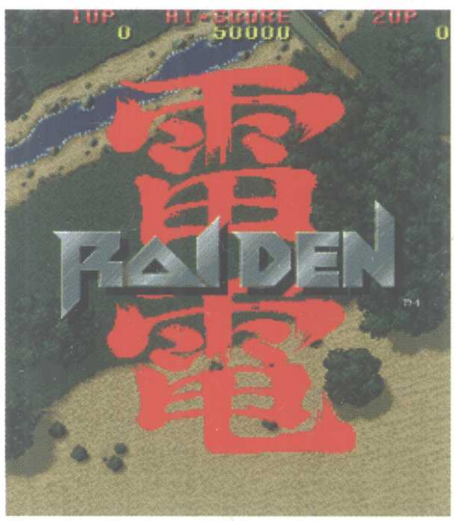
游戏最有意思的是，屏幕上经常会打出很多铃铛，它们掉下来时，你可以瞄准攻击，把它们重新打上去，每击中一下，都会伴随着一声清脆的铃声。

## 究极虎




TAITO 公司于 1987 年出品的招牌空战游戏，与当时风靡全球的动作游戏《双截龙》齐名，分别是动作与空战游戏的代表作。

## 雷电




如果你是玩家的话，你应该玩过这款堪称绝世经典的空战街机游戏，这是由 SEIBU KAIHATUS 公司于 1990 年制作，该公司也就凭着这款游戏一举成名。它在空战游戏中脱颖而出，狂扫全球街机厅，无人能出其右。

《雷电》最大的特点就是“合机”，也就是当主机和副机重叠在一起时，会发出威力无比的星星，也许

是因为《雷电》太出名的缘故，直到今天也没看到哪个厂商有这种设计，这种合机增加威力的设计也就成了《雷电》的标志了。

## 战国之刃2—霸王烈空传




彩京公司跟SNK公司有点相似，都喜欢在图像方面吸引人，通常都会有些性感的角色出现。如SNK招牌格斗游戏《拳皇》系列中的不知火舞，此女身材真的是令人狂喷鼻血，本作中也是如此，第一名选手比起不知火舞来有过之而无不及。

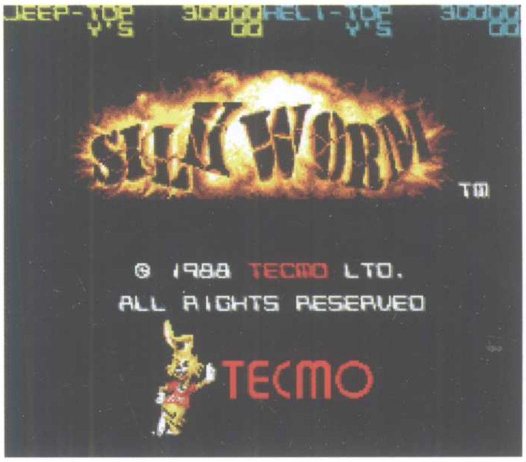
相比之下，CAPCOM公司的游戏就正派得多，虽然也有女性角色，但都是极具个性的格斗家，形象十分健康，如大家非常熟悉的《街头霸王》中的春丽、佳美，也许这正是CAPCOM的聪明之处。

## 魔法大作战




RAIZING公司于1993年推出的空战游戏，类似《雷龙》，但是必杀技很花哨，技巧方面却不知所云。

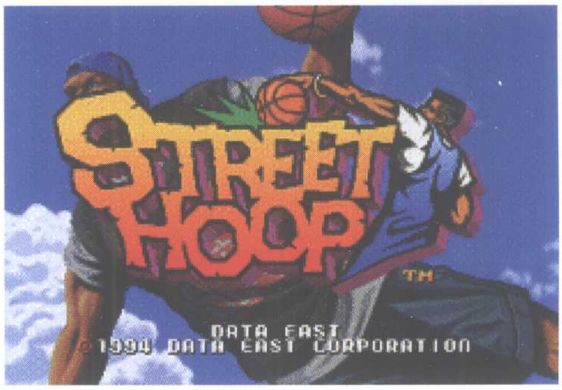
## 联合大作战




这个游戏对今年快30岁玩家来说可谓再熟悉不过了。

本作是由TECMO公司于88年推出的，既有地面战也有空战，非常有创意；开始时大多数玩家都选择1P的直升机，可慢慢发现，原来地面的战车更容易使用。

## 街头蓝球




虽然不如《灌篮高手》这么出名，但这款由DATA EAST公司于1994年出品的《街头篮球》却要好玩得多。

首先是音效特别好，其次是操作真可谓得心应手，而且特殊效果做得也不错；大力扣篮时甚至会听到玻璃碎裂的声音，还有象韩日世界杯那种飞火流星式的火球。

## 世界汽车拉力赛2

早在十几年前的1992年，见到的那款非常有气势的《世嘉拉力锦标赛》街机游戏，是两台驾驭室般的机箱并列放在一起，演示画面中的赛车可以从一台屏幕开到别一台屏幕，非常的逼真。

本作是由GAELCO公司于1995年制作，跟《世嘉拉力锦标赛》差不多，也是双打，一人一个屏幕，

既相连又不相关，很有意思，不过却很少在街机上看过，估计不出名吧。




## 泡泡龙

TAITO 公司《泡泡龙》首作卖了个满堂红，一年之后的 1995 年续作立马登场，把本来就卖得如火如荼的《泡泡龙》市场搞得更加火爆起来。

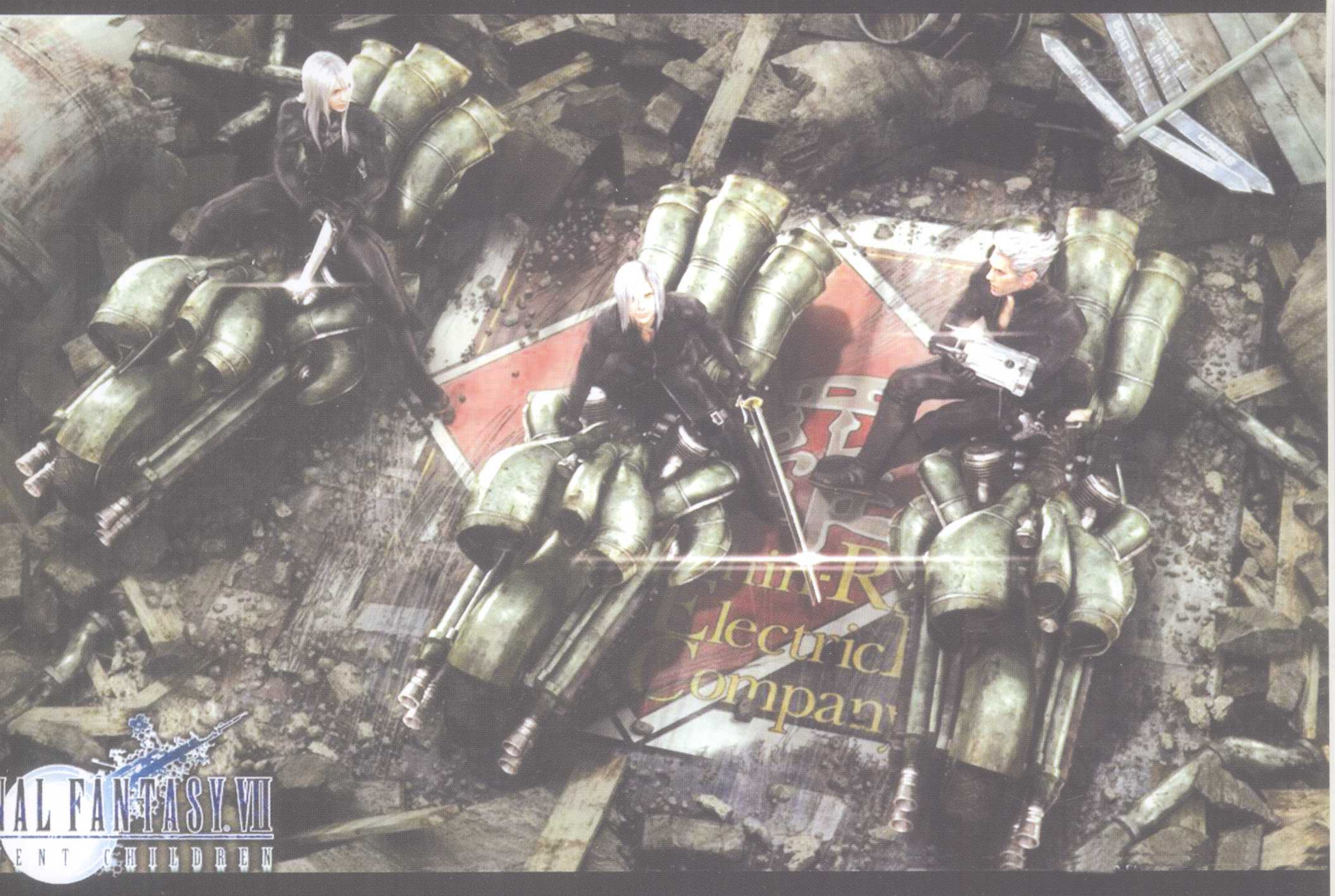



## 跳舞机

不过，至从有了 PC 和 TVGAME 上的跳舞毯后，这一游戏，渐渐的没落了。

现在，这种带动全身活动的游戏能畅销的是打鼓、弹吉他、电子 DJ 等一系列的劲歌热舞游戏。











- 艰难的起步
- 与任天堂的初次较量
- 主机 PS 的诞生
- 胜利的曙光
- 稳固的霸主地位
- Sony 的野望

# SONY走出的游戏大道

# Sony缔造的主机神话









"PLAY STATION"这个偶然产物的诞生之初，或许没有任何人能够想到会取得今日这样空前绝后的成就。记得在1995年夏季，日本最畅销游戏杂志《FAMICOM通信》中浜村通信和平林久和两位大佬主持的业界未来展望对谈的主题居然是："SS对N64——孰为业界王者？"，PS当时在TV游戏业界所处的微妙地位可见一斑。最终历史给那些先知先觉的预言者们开了一个天大的玩笑，SONY凭借着PLAY STATION一举击败了任天堂、世嘉等老牌厂商成为了业界的绝对主导者。时至今日，负责TV游戏事业的SCE其年利润已经占据了SONY集团的半壁江山，甚至可以称得上是维系SONY整个庞大经济体系正常运作的经济命脉，这点就算是明断如出井伸之等商界奇才也始料未及的。太多的偶然、太多的必然，缔造了一段堪称史诗般恢弘壮阔的业界神话．我们且回眸审视一番那历历时光，或许能从中收获良多。

## 艰难的起步

SONY加入TV游戏领域的时间远比大多数人想象的要早，其生产的主机甚至先于任天堂的FC数月问世。1983年初，ATARI Shock的余波从美国散播到日本（注：ATARI Shock是指1982年圣诞节当时由雅达利主导的美国TV游戏市场因游戏产品质量低下造成市场突然崩溃的重大历史事件），当时日本有20种以上品牌的游戏主机在市场上展开无序竞争，结果所有主机全年的总销量都无法突破百万，大量劣质产品充斥市场。有感于此ASCII社长西和彦联络微软共同开发了统一规格的游戏主机MSX，这款主机采用了16BIT的OS系统MS-DOS，微软还为之特意设计了专

用的MSX-BASIC软件开发工具，从当时的角度看MSX无论软硬件两方面的设计都是具有划时代意义的。ASCII鼓吹的统一规格构想也获得了日本、韩国等许多大型家电制造厂商的认同，SONY则是最早加盟该阵营的一家。1983年夏天即率先开始生产销售MSX，当时该社没有专门的游戏事业部门，所有的游戏相关业务都由丸山茂雄主持的SME（SONY音乐）兼顾。与任天堂的FC处于同一时代的TV游戏主机注定生不逢时，这年7月15日FC推出后很快把包括MSX在内的所有主机挤出了市场，1985年5月MSX2的发表标志着这个产品系列已经转型为特殊规格的家用PC。

SONY于1985年底宣布加盟FC软件开发阵营，负责游戏软件开发的主要还是SME旗下的EPIC SONY和CBS SONY CLUB两家子会社，首款游戏就是由CBS SONY CLUB制作的《圣饥魔II　魔的反击》。“圣饥魔II”是当时SME旗下著名的音乐组合，丸山茂雄一直为如何在TV游戏软件领域打开局面而绞尽脑汁，他别出心裁的想出了将流行音乐与游戏结合的点子。《圣饥魔II　魔的反击》是以该乐队的灵魂人物为主人公的ACT游戏，主角小暮通过各种艰难险阻救出队员，最终齐心协力打倒大神。以现今评价游戏性高低程度的标准来看，《圣饥魔II》在操作性、耐玩度等几乎没有任何值得称道的地方，但是在游戏场景中随时回荡着圣饥魔II乐队的众多经典名曲，游戏里还集结了众多SME的著名音乐人作为NPC纷纷登场亮相，连后来非常走红的女歌星大黑摩季当时居然只是在万魔寺一关中一闪即逝的跑龙套角色。

这款以偶像作为号召的游戏理所当然的受到了“圣饥魔II”等群星拥趸们的大力追捧，销量很快突破了60万大关。这款初试啼声的作品居然成了索尼在第三方时代最为成功的游戏，虽然该游戏被某杂志列入FC主机史上二十大劣作之林，但是后来被丸山茂雄大力提倡并被视为SONY游戏制作核心思想的音乐、游戏、电影三位一体的法则已经初具雏形。



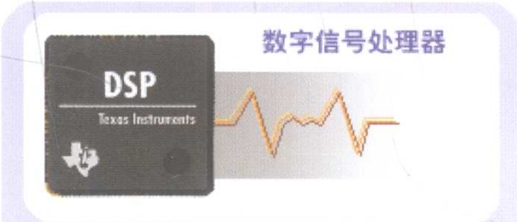

此后的SONY出品游戏再也没有那样的风光，诸如《田代まさしのプリンセスがいっぱい》等以人气明星作为卖点的游戏，因为失去了新鲜感而不再受欢迎。《キャプテンED》等作品也因为设计思路偏差饱受恶评，移植TAITO街机射击名作《究极虎》虽然比较成功但销量却并不如人意。从个人角度看FC时代SONY出品的游戏虽然暴露了其制作经验严重欠缺的弱点，但是几乎每一款作品都能让人感受到与众不同的特质。由于来自SME的缘故，该厂商游戏中所有配乐的品质绝对无可挑剔。虽然有些风马牛不相及，每当看到PS2的《ICO》总会联想起EPIC SONY于1989年推出的《飞吧，勇士》。




这是一款讲述消防员在着火的高楼中营救居民的小游戏，整个游戏的操作非常简单明了，只需使用到手柄的十字键。通篇几乎没有什么背景音乐，但是大火燃烧的劈啪声响等效果音非常真实地烘托了气氛。进入SFC时代，由于业务严重不振SONY几乎完全停止了原创游戏的开发，基本只进行海外游戏的移植工作，比较著名的是向SFC移植了美国的RPG名作《星空之门》系列。在FC-SFC全盛的时期，SONY的游戏被众多璀璨群星的耀眼光芒完全掩盖而默默无闻，与任天堂、NAMCO、KONAMI等老牌厂商相比，SONY不过就是一只毫不起眼的丑小鸭。在1987年时游戏事业在庞大的SONY集团体系中所占据的销售额仅为约0.6%左右，但是创造了0.6%财富的那些开发人员后来都成为SCE软件部门的重要核心成员。

## 与任天堂的初次较量

久多良木健，1950年8月2日生于东京都江田区一个小型印刷业世家，他的童年就是伴随着印刷机械的轰鸣声而度过的。中学时代的久多良木曾因为迷恋上组装音乐器材而终日游荡在秋叶原电器街，1969年考入浪后电气通信大学电子工学部，因与当时SONY创始人之一井深大“技术立国”的思想产生共鸣，而立志进入这家企业工作。1975年大学毕业后，久多良木健终于如愿以偿的进入了SONY第一开发部从事液晶彩电、LSI等的设计工作，因其狂热的工作激情和丰富的想象能力而很快成为各大部门争抢的人才，1988年10月调入SONY综合开发所负责音效DSP芯片的开发，从此他渐渐开始展露峥嵘。




综合开发部有人提案开发可替换卡带式携带游戏机，内部确定开发代号为“GAMEMAN”。SONY将之视为与大获成功的WALKMAN同一延长线上的主力产品，由于过去久多良木健在参与液晶TV显示技术开发的不俗成绩而被派遣主持这个项目。爱迪生过去曾说过：“技术的长期堆积能够促成在不同环境中同时萌发出相同的科学成果”。GAMEMAN和GAMEBOY的事例就证明了这个观点，SONY和任天堂在彼此毫不知情的情况下各自着手开发可替换卡带式携带游戏机，在设计思想上也几乎完全不谋而合。久多良木为了降低耗电量而放弃彩色液晶选择了高精度黑白液晶，在机体设计上务求轻巧方便，两者同样考虑到连线对战的重要性。在技术层面上GAMEMAN因采用了当时最尖端红外线通信技术而更胜一筹，我们甚至可以从主机的商品名称都能够看到共同点。不过GAMEMAN的命运和历史上电话、电报等伟大科学发明背后的曲折故事完全吻合，1989年3月15日GAMEBOY上市后迅速席卷了整个市场，而SONY的计划被迫终止，GAMEMAN被极少数的一些人永远尘封于记忆深处。这个失败对于久多良木健来说是刻骨铭心的，他由此得出一个结论：“在技术力相等的情况下，能否先于竞争对手把商品推向市场往往可能成为成败的关键所在！”（注：在电话、电报等最初被发明时几乎有多人同时取得了相同的技术突破，但是历史最终只记住了那些把发明成功推向市场者的名字）

正所谓祸福相倚，SONY悄然终止了自社携带用主机的发售计划，然后很快就为向GAMEBOY提供电子元件和任天堂方面进行了磋商。当时雅玛哈与SONY是日本两大音源器材配件的供应商，而雅玛哈很早就与任天堂的主要竞争对手之一世嘉结成业务提携关系，所以SONY的主动上门任天堂是求之不得的事情。经过协议SONY获得了以GAMEBOY音源为主的约40%元器件的巨额定单，无论价格和品质都让任天堂大为满意，而SONY也因为GB的畅销收益不匪，

1989-1990这两年成为了两社短暂的蜜月期。SONY在89年专门设立了HOME VIDEO事业部，久多良木健专门负责大规模集成电路（LSI）的研发工作。在与任天堂合作研制游戏机用电子元件的往来中他接触到了横井军平、上村雅之等业界名人，同时对TV游戏产业的未来前景有了更加直观的感悟，所以当任天堂为开发SFC主机发出技术支援的要请时，久多良木上书SONY高层提出了直接参入TV游戏市场见解。他认为任天堂目前所开拓的市场还很有局限，TV游戏产业的未来前景相当广阔，SONY可以利用与任天堂的合作逐步在业界打开知名度，最终取而代之。出井伸之等高层或对TV产业缺乏了解、或对未来与任天堂角逐市场信心不足，所以对久多良木健的计划并不热情，只有丸山茂雄表示了大力支持，于是SONY开始着手与任天堂进行SFC硬件研发的紧密协作。

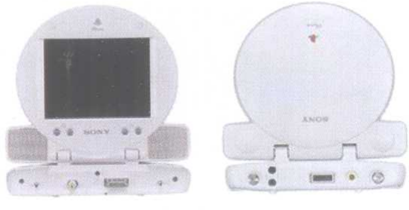
SONY和任天堂在开发SFC时对先期发售的世嘉16位主机MD的硬件结构作了彻底的解剖，从而掌握其弱点，SFC主机增加了MD所不具备的扩大缩小机能，SONY专门开发的音效芯片可以同时表现8路PCM音源，最终SFC的硬件性能完全超越了竞争对手。不过在开发期间，两社就开发SFC搭载扩充CD-ROM主机进行了谈判，SONY方利用任天堂急于完成SFC开发的迫切心理而提出了发售SFC用CD-ROM兼容机的苛刻要求。当时任天堂社长山内溥并不看好CD-ROM主机的未来前景，最终破天荒地承诺了SONY发售CD-ROM兼容机的要求。



1989年10月，SONY专门成立了VIDEO DIC事业本部，久多良木健担任PS事业室室长。次年1月两会社正式缔结开发契约，搭载CD-ROM的主机开发代号为“PSX”，由久多良木健主持该计划的实施运作。1991年初PSX硬件结构初步确立，为了牵制世嘉即将发售的MAGA CD主机，任天堂与SONY多次举行了PSX相关的大型记者招待会，会场中播放的精美DEMO演示画面震惊了所有与会者，很多第三方软件商表示了参入开发的强烈意愿。同年夏初局势突然急转直下，NOA（美国任天堂）的主席、前大律师霍华德．林肯在研究了SONY和任天堂两者间SFC用CD-ROM主机相关契约后发现了不利于任天堂的法律漏洞，于是NOA社长荒川实返回日本要求与SONY解除合作关系，山内溥在了解事态严重性后迅速做出了相应行动。

1991年夏美国芝加哥举行的消费电子展览会上，SONY正式在其展位发表了和任天堂合作开发的SFC扩充CD-ROM主机PLAY STATION。

但是在翌日，任天堂与荷兰著名家电制造厂商PHILP举行了记者招待会宣布共同开发SFC搭载用CD-ROM主机，此举顿时在业界引起轩然大波。SONY被突如其来的变故搞得阵脚大乱，宣传部长福永宪一立即前往任天堂进行质询，任天堂方对此的回答是：“与PHILP合作开发的CD-ROM主机与PLAY STA-




TION是同一延长线的商品，并没有与SONY的原合同产生任何抵触！”。此后SONY与任天堂之间的协商断断续续进行了将近一年，直到1992年5月才正式宣告破裂。在协商期间任天堂并没有对外明言合作的破弃，相反不断放出开发顺利的风声以牵制世嘉等对手，具有讽刺意味的是任天堂的宣传人员把PSX的硬件性能百倍夸大，使得消费者对PCE-CD、MAGA CD等现有机种完全持观望态度，不过这样的商业运作手法也为后来埋下了无穷祸根。

1992年的3月期年度财务决算，任天堂凭借着SFC、GAMEBOY等主机的一路高歌猛进而风光八面，耀眼的经营业绩在日本上市企业中稳居前15位，而当年纯利润则压倒了销售额十数倍于它的家电业巨头SONY。对于SONY和久多良木健本人来说，如此强烈的屈辱和愤恨是从未有过的。



任天堂最终放弃使用CD-ROM媒体的理由主要有以下几点：

（1）CD-ROM的数据读取速度过慢而严重影响游戏的流畅度；

（2）CD-ROM媒体的采用必须使用大容量记忆内存，然而内存居高不下的价格使得主机过于昂贵；

（3）没有有效的防止非法拷贝的手段。

## 主机PS的诞生

1992年5月与任天堂的合作正式破裂后，SONY内部要求游戏主机事业全面撤退的论调一时占据了主流，很多人都认为SONY根本无法在TV业界和称霸多年的任天堂相抗衡，甚至连社长大贺典雄也这么认为。惟有久多良木健再度独持异议，在内部经营会议上他用任天堂数年来的经营状况来说明了TV游戏产业的巨大潜在价值，同时指出了任天堂经营思想的诸多局限性和弱点。久多良木着重指出发售游戏主机是加速普及CD-ROM媒体的重要保证，对于SONY娱乐事业未来的发展也将起决定作用。老上司SME社长丸山茂雄又一次对久多良木健的想法表示了全面支持，丸山声称：“电子游戏将和电影、音乐一样成为未来SONY娱乐事业的重要支柱。”在该次经营会议上SONY领导层初步确立了独自展开TV游戏事业的方针，PLAY STATION的开发部门得以幸免被解散的命运。

1993年初松下与美国EA ART合作开发32位元CD-ROM规格多媒体主机3DO的消息促使SONY领导层决定全力推进TV游戏事业。一直以来SONY都视松下为争夺家电业霸主地位的假想敌，特别是过去录像机制式大战的落败一直是SONY方面心中的隐恨，有猛将著称的出井伸之当然不愿在另外一场竞争中再次落败（注：当年在录像机推出之初SONY和松下各自推出不同的产品规格，结果经过激烈较量松下的VHS制式战胜了SONY的β制式，为避免更大的损失SONY被迫全面采用了VHS制式，但是已经元气大伤）。SONY于5月12日午后在东京都赤阪发表了独自发售高性能家庭用游戏主机的声明，福永宪一指出：“任天堂过于重视为低年龄层玩家提供娱乐，而鄙社则认为应该以高年龄层为核心展开事业，在市场定位上不可调和的巨大分歧，这是我们和任天堂最终分道扬镳的主要原因！”同年8月21日，SONY与SME共同出资设立的Sony Computer Entertainment（简称SCE）宣布正式成立，久多良木健任取缔役开发本部长统括硬件开发工作。

新主机的开发代号依然为“PSX”，当时的局面可以用强敌环视来形容。HUDSON与NEC发表了FX计划，世嘉秘密开发中的新主机的代号为SS，SNK也声明将很快发售NEO.GEO的CD机。最令人震撼的依然是霸主任天堂，在NOA社长荒川实撮合下与美国著名的硅图像公司（SGI）合作进行64位元主机的研发，这个神秘计划的最初代号是“真实”。至于老对手松下的3DO REAL也是气势逼人，截止1993年10月末全球已经有100家软件厂商与之缔结了契约。在大多数人眼里SONY不过是一家来趟混水的家电制造商而已，日本各大媒体普遍认为铩羽而归是必然的结果（松下是通过与EA共同出资成立3DO会社进行商业运作的）。

SCE的核心主要由德中晖久、久多良木健、佐伯雅司等组成，德中晖久精于财务运作，而佐伯雅司被社内誉为“宣传怪才”，这些各有擅长的人们对当时任天堂主导的TV游戏市场做了详尽透彻的分析，从





中找到了许多突破口。首先在软件开发许可的问题上，任天堂有感于过去ATARI Shock造成的可怕后果因而采取了严格的审核制度，对厂商每年发售的软件数目也进行了限制。所有的卡带都必须由任天堂负责生产，厂商还需交纳高额的权利金和委托制造费，任天堂对软件规定的首期生产量为20000本，如果在小卖店先期预约数无法达到生产底限即宣告发售中止（任天堂本社产品也如此），任天堂严格控制的结果使得相当部分中小软件开发商因为无力承担费用和风险而被拒之门外。针对这一点，SCE大幅度降低了权利金和委托制造费，每款软件的首批生产量最低限制仅为5000本，软件的审核也采取了相当宽松的政策，对软件数目和发售数目没有特别限制。于是大批中小厂商和独立制作人都对PSX产生了好感，特别是饭岛健男、高桥秀五等对任天堂强硬政策不满的业界名人纷纷与SCE展开了合作。

任天堂的营销系统维持着十年一贯制，仍然以过去制造玩具时代成立的初心会作为主要流通渠道。任天堂推行的分纳制度令小卖店怨声载道，所谓分纳就是任天堂把游戏产品交给初心会中数家大批发商负责销售，批发商再按比例把货物摊派给各小卖店。这种手法将商业风险完全转嫁给了小卖店，但同时中间环节的增加也导致了商品周转容易发生窒滞。SCE采取了直销的手段，小卖店可以直接向SCE订货，这样有效杜绝了层层盘剥的情况发生。SCE还充分利用了自身的优势，SME全国约有6000家音箱制品专卖店，PSX的相关产品也利用这个渠道进行贩卖，此渠道对SONY拓展全新消费群也起到了积极作用。



在硬件开发的核心思想上久多良木健却非常赞同山内溥的观点，他对松下3DO鼓吹的多媒体概念完全持否定态度，不断对技术人员叮嘱："我们需要的只是纯粹的游戏机，一切都应该围绕着游戏制作而考量，其他的都可以忽略。"当时曾有同事揶揄久多良木为"山内信徒"。在硬件的定价上与久多良木健等一致认为家电业那种依靠贩卖硬件赢利的思路在TV游戏业根本行不通，采用任天堂惯用的亏本低价销售的方法是唯一可行手段。当93年末3DO主机正式发表会上，松下社长森下洋一报出78000日圆的天价的时SCE的团队成员全都露出了会心的微笑。

SCE最迫切的当务之急是需要一个能够帮助自己渗透进TV游戏业的领路人，老牌游戏厂商NAMCO被锁定为最佳合作对象。NAMCO是日本屈指可数的实力派软件开发会社，涉足电子游戏领域的时间甚至比任天堂、世嘉等更早，不但出品游戏的质量有口皆碑，技术力在日本业内也罕有其匹。

早在1988年8BIT主机FC为主流的时期，NAMCO就斥巨资对三维透视技术进行研究。NAMCO当时在游戏业界微妙的处境也是SCE对之钟情的关键原因，1989年该社因为权利金问题与任天堂对簿公堂，一直以来完全处于被压制的状态。而NAMCO又和另一个硬件巨头世嘉在街机领域处于不死不休的竞争态势。




鉴于这样的局面，可以确信NAMCO一定乐于见到可能对任天堂、世嘉造成沉重打击的新游戏主机。SCE副社长德中晖久亲自登门造访了NAMCO社长中村雅哉，共同的利益使得两方几乎是一拍即合，当即初步达成了合作意想。不过中村雅哉毕竟老谋深算，当时的混沌局面也迫使他不得不谨慎行事，在承诺合作的同时NAMCO也先后与松下、世嘉签署了提供软件的协议。但是通过与各方接触后汇总的反馈意见使中村雅哉意识到：SCE的合作诚意和行事手腕都远非其他厂商可以相比拟，与之联手必然能够得到更多实质利益。两社很快进入了紧密合作阶段，彼此都收获颇多。

SONY向NAMCO提供了低价优质的街机用电器元件，使得产品竞争力飞速提高，此后SYSTEM系列街机基板能够在日本境外凭借高性价比大行其道，与SONY的技术提携有着莫大关系。SCE方面还向NAMCO提供了大量SONY独有的CG影象技术使其实力大增，权利金的待遇方面NAMCO享有"最惠国"待遇并被允许推出PSX互换街机基板。SCE从NAMCO那里同样也得到了很多，在两社共同开发新主机过程中NAMCO的技术者指出多边形技术将很快成为未来TV游戏发展的方向，强化三维处理能力是必不可缺的关键。于是SCE方放弃了3D处理能力薄弱的原SFC CD机用CPU V803，进而采用高级工作站用CPU R3000的简化版本，同时借鉴NAMCO开发SYSTEM22街机基板时的经验搭载了一枚MPU以减轻CPU处理



数据时的负荷，这使得PSX的3D处理能力成倍提高。在两社技术人员共同努力下PSX的硬件规格于1993年底初步确定，这是一款与旧PSX有天壤之别的TV业界最尖端产品，凝聚了家电巨人和游戏老铺的智慧结晶。

1994年5月10日SCE正式公布了PSX的硬件规格，所有与会人士都对DEMO影象留下了深刻的印象，从那一天起人们才真正感到了PSX的与众不同。

NAMCO的参入在业界引起了很大反响，不少厂商在了解PSX超强性能和极其优惠的加盟条件后试探性的签订了合作协议。他们很快就体会到了选择的正确性，SCE为软件商提供非常廉价实用的工具包，在技术上也尽量提供全方位的协助，PSX软件的程序开发比当时所有的主机都要简易，制作同样的软件所需要时间和资金都比世嘉任天堂等少得多。在1994年夏季松下3DO的销售进入冰河期以后，更多的中小型游戏开发商倒向了PSX。

世嘉和NEC都把新主机的发售时间定在了1994年末，SCE也不甘示弱的把正式定名为PLAYSTATION的新主机发售日期确定为该年的12月3日。6月开始SCE展开了为期半年的宣传造势活动，佐伯雅司发挥了其宣传天才，“1、2、3-PLAYSTATION”的电视广告很快让消费者对PS产生了深刻印象，这个广告创意被誉为20世纪日本最成功的电视商业广告之一，不但让大众接受了“PLAYSTATION”这个新名词，同时也让他们了解到该商品的正式推出日期——12月3日。在游戏的传统消费层的认知方面，SCE的宣传人员利用了当时任天堂的市场号召力，在FAMICOM通信等游戏杂志上用各种手段暗示PLAYSTATION原本是作为SFC搭载



CD-ROM机而存在的，于是许多玩家自然而然产生错觉，视PS为正朔而SS、PC-FX等为贼寇。具有讽刺意味的是：过去任天堂为了牵制MAGA CD、PCE等主机销售，采取了对SFC搭载CD-ROM机近乎神格化的的炒作，使很多玩家产生了强烈的期待感，无形中也为PS的普及做了嫁衣。

1994年12月3日，一件饱经磨难的伟大商品终于破壳而出。秋叶原等各处都出现了排队的人龙，即使是那些人也丝毫没有意识到TV游戏产业的新时代已经悄然来临。

## 胜利的曙光

SCE为PLAYSTATION的首发做了相当充分的准备，硬件的价格被定在39800日圆，如此低廉在当时是相当令人惊异的。主机发售首月共推出了23款游戏，这是从TV游戏业诞生至今都是没有过的最高记录。相比较同时间段发售的世嘉SATURN44800日圆、首月4款游戏，PS第一批出货30万台被一抢而空完全可以理解。




32位主机王位争霸战的初期一直处于胶着状态。为了抗衡世嘉SS，SCE对发售软件的日期做了精心安排，世嘉用来牵引硬件销售的主力软件是《VR战士1》和《梦游美国》，而SCE与之对抗的是NAMCO的《山脊赛车》、《铁拳》以及TAKARA的《斗神传》。

NAMCO两大移植作虽然在街机领域的风头略逊于世嘉的两个主打作品，但是该社在移植到家用机时有意识地加入了一些新要素以迎合大众，另外由于是基板互换的原因使得游戏的品质特别出色，最终销量完全压制了世嘉的主打作品。《斗神传》的历史可以追溯到1992年末，TAKARA是最初和任天堂缔结PSX软件开发契约并获得开发工具包的50家厂商之一，《斗神传》就是在那时开始制作的，后来因为PSX计划流产被迫搁浅，加盟SONY阵营后《斗神传》再次复活，因为PS本就是以PSX为基础改良的缘故，所以《斗神传》的高完成度在当时非常令人瞩目。这款现

在看来游戏性一塌糊涂的3D格斗游戏，但在当时以其极尽华丽的画面雄辩地证明了PS在PLOYGON技术上的独到之处，在日本和海外都获得了极大成功（SCE在北美宣传时曾用《斗神传》的画面与SS《VR战士》进行比较，很直观的向玩家证明了硬件性能上的优势）。1995年5月7日，SCE和世嘉不约而同地宣布自家的主机突破百万，实际上PS一直比SS领先着半个马头。世嘉为了摆脱PS纠缠，很快宣布了其有史以来最成功的街机大作《VR战士2》的SS移植计划，一时间话题独占。

两家不但在软件上较量，硬件价格也展开了殊死搏杀，仅一年间就进行了两次大幅度降价，1995年12月8日时PS的价格已经调整到24800日圆。

最初在很多业界资深人士眼里，PS和SS的战争不过是真正王者登场前施放的礼花，任天堂凭借着自身雄厚的实力和掌握着SQUARE、ENIX这两大王牌，必将携其尚未定名的64位元高性能主机再度君临天下（N64在1995年8月的统计报告显示支持率高达81.3%，这个成绩连PS2都望尘莫及）。SCE远比世嘉更清楚SQUARE和ENIX的价值，这两家不加盟PS就没有成功的可能性。

凭借《最终幻想》系列蜚声业界的SQUARE早已经不是1987年时那个奄奄一息的小厂商，踌躇满志地希望能有更大的作为。早在SONY和任天堂共同开发SFC CD机时SQUARE就表示了非常浓厚的兴趣，在《FF》主策划人阪口博信的鼓动下该社高层决定全力研发CD-ROM技术，甚至决定在SFC CD推出《FF》最新作（《FFVII》的前身），当任天堂决定放弃CD-ROM媒体时SQUARE非常失望，这意味着多年潜心研究的成果从此付诸东流。



1997年日本某游戏杂志曾含蓄地提到这样一件业界逸闻：1994年中，某办公地在东京的著名软件会社XXXXX的首脑XXXX只身前往京都拜见山内溥，希望任天堂能与SONY共同制定TV游戏业的统一硬件规格，结果遭到了严词拒绝，山内表示：“如果要制定统一硬件规格，那还是让任天堂来独立完成这项工作吧！”很多人都认为那个神秘人物就是SQUARE的社长水野哲夫。1994年末当SCE以协助开发一款能充分体现硬件机能的RPG来进行试探性接触时，SQUARE欣然答应。

（G-CRAFT）过去是美塞亚的主力游戏开发小组，曾制作过SLG名作《重装机兵》，移籍SQUARE后开发了脍炙人口的《前线任务》。




这个团队协助SCE进行了《ARC THE LAD》（妖精战士1、2代也是由G-CRAFT协助开发，由SCE独力完成的3代无论风格和水准均相差甚远）的开发工作，这部1995年7月15日发售的PS最初原创RPG大作虽然由于制作时间不足而流程过短，但是却达到了SCE展示硬件性能的初衷，无论是可绕梁数日的高品质CD音源，还是纵深感极强的二次元场景绘制，都让接触者彻底感受到与过去以SFC为主流的16位主机截然不同的感官冲击，但是最大的震撼却还在这个全部流程仅数小时的“大作”结尾STAFF中飞速掠过的“鸣谢SQUARE提供技术支持”字样。1995年度SQUARE两大力作《圣剑传说3》和《圣龙传说》都遭到惨败，《圣剑传说3》因为临出货前发现重大BUG而紧急回收，最终销量仅70万份不到预期的一半。《圣龙传说》上市不到三周就发生了值崩现象，最低价甚至仅980日圆使得SQUARE血本无归（传说任天堂在《圣龙传说》的出货和发售档期上动了手脚才令这款被SQUARE寄予厚望的SRPG大作遭遇惨败）。正当SQUARE因财务情况处于水深火热之时，SCE及时施以援手使之摆脱困境。




实际当1995年11月任天堂正式发表N64时，在规格上SQUARE已经秘密和SCE达成了合作协议。那一年的年末商战PS阵营相当低调，任天堂SFC最后的大作狂潮给亲历者留下了久久无法淡忘的记忆。拥趸们悬望期待的世嘉SS最强大作《VR战士2》也终于发售，这款游戏成了SS主机唯一的百万超大作。面对两大阵营的气势汹汹，胜券在握的SCE并不为之所动，仅用一款《山脊赛车-革命》聊以应景。

1996年1月31日，也就是任天堂预定开展N64主机发售前宣传造势活动的前夜，SQUARE在东京召开大型发表会，阪口博信当场宣布正式加入PLAYSTATION的软件开发阵营，同时电击展示了PS版《FFVII》开发中的DEMO影像。这个似乎早在部分人预料之中的消息震撼了整个游戏业界，任天堂股票次日急速下挫了7%以上。受这个消息的影响PS主机的硬件销量开始成倍飚升，把缠斗多时的SS远远甩在了后面，并在N64发售前占据了全面主动，到1996年末PS主机全球出荷量就突破了1000万，几乎是N64和SS的总和。

我们不能忘记那年发售的这款游戏——CAPCOM青年游戏策划人三上真司的3D AVG开山作《生化危机1》，这部作品在发售前并没有受到任何期待，CAPCOM社内的销售目标也不过是30万，但最终却成了PS主机首个真正意义上的原创百万大作!

但日本业界著名游戏评论家平林久和却并不这么认为：“TV游戏主机是否成功我们应该看是否出现了可以作为标志的“必杀”游戏，就如过去FC的《超级马里奥》那样。革命的《生化危机1》完全可以视为PS的看板，利用最新3DCG技术来描绘游戏场景、电影化的叙事手法……这些都是过去没有过的创举，标志着PS软件已经完全成熟。然而在SS主机上我们并没有看到任何一款类似《生化危机1》那样的突破性游戏，所以即使没有SQUARE和《FFVII》，未来的胜负也一目了然！”事实上PS和SS销售形势曲线图也为平林久和提供了有力的旁证。

ENIX的加盟则充满了曲折离奇，该社的招牌作品《DQ》系列被视为日本国民游戏，市场号召力甚至连马里奥、FF等都要退避三舍，《DQ》系列的归属问题成了大多数玩家选择主机的标尺。







一直以来ENIX的态度都暧昧不明，把《DQ》制作在主流硬件上是该社的一贯宗旨，虽然ENIX成为N64首批加盟的第三方厂商，但是却也只发表了二线游戏《J计划2》敷衍，结果这款游戏以最终18万套的销量惨淡收场。SCE对ENIX的重视程度也决非外人所知，从1994年初开始副社长德中晖久每周风雨无阻的功课就是步行到本社数里外的ENIX去表示问候，其心之虔诚可见一斑。但是在PS和SS两者间，ENIX社长福岛康博却属意于后者，一来他与世嘉的母公司CSK集团的总裁大川功私交甚笃，二则始终认为世嘉在业界的深厚根基非SONY可以相比，关键的症结是ENIX一直视SQUARE为威胁其RPG王者地位的假想敌，颇有想在不同阵营正面对垒一番的意愿。

在SQUARE发表PS版《FFVII》后，ENIX内部多数意见是将《DQVII》制作在SS平台，该社与世嘉一度秘密展开了实质合作，世嘉社长中山隼雄也多次暗示将有与《FFVII》同等级的RPG超大作发表于SS，但是最终因为世嘉无法满足ENIX的漫天要价而谈判破裂，这件事情足以证明了世嘉管理层的无知和傲慢，就当时而言还有什么比争取到《DQVII》更重要的事情呢？令人感叹的是在《FFVII》发售后不久，FAMI通对世嘉负责软件事务的冈村秀树进行了采访，当问及SS为什么没有诸如FF、DQ那样的大型RPG时，冈村的回答居然是：“世嘉讨厌RPG！”如此言语也证明了该会社的虚伪本质。相比SCE领导者久多良木健的果敢明见、美国任天堂社长荒川实巨金买断《俄罗斯方块》版权的大胆泼辣，世嘉高层的无能注定其失败的命运。

1996年末的圣诞商战终于尘埃落定，SCE一方的优势地位已经更加明显，SQUARE的铃木尚等应SCE委托多次劝说ENIX社长福岛康博加盟PLAYSTATION。在谨慎评估了形势后，ENIX决定软件开发重心全面转向PS阵营。

1997年1月14日这天是最终决定TV游戏业未来的关键时刻，SCE在东京举办了庆祝PLAYSTATION全球出荷突破1000万的大型酒会，业界的大佬们齐济一堂。ENIX社长福岛康博被作为特殊贵宾也出席了该酒会，他即席宣布ENIX正式加盟PS并为之推出《DQVII》。DQ与FF；得其一可安天下，何况囊括两者？

对于SCE那些为PLAYSTATION事业奋斗多年的员工来说，那一刻的无比荣耀足以洗去过去所有的屈辱和艰辛，就连跟随盛田昭夫共同打下SONY江山的商界健者丸山茂雄也禁止不住热泪盈眶，素来风度翩翩的德中晖久演讲中也时断时续，他用手指着会场的穹顶喃喃说道："有了《DQ》的保障，我们的事业犹如头上顶青天那样安如磐石…"




令人万般不解的是在记述当时情景的所有相关报道中，几乎没有提及久多良木健这个PS之父，我们无法获知他在那个历史时刻说了什么、做了什么和想了什么。

## 稳固的霸主地位

山内溥曾经说过："游戏机成功的关键就是要有足够多的好玩游戏，否则性能再强大的硬件也毫无存在价值。"PLAYSTATION在同时代的游戏主机中硬件性能并不是最强大的，但是截止2002年8月末全球总共出荷数为9000万台，超过了其他所有竞争产品的总和，构筑起新游戏帝国的基石就是众多种类丰富的有趣游戏。

FC-36个

SFC-29个

GB（GBC含）-31个

PS-35个

N64-6个

SS-1个



以上这个关于日本历代主流游戏机百万大作的统计数据很能够说明实际问题。"所有的游戏将在这里集结"——SCE过去对消费者做出的郑重承诺，最终PLAYSTATION并没有辜负这个豪言壮语，除了任天堂、世嘉等竞争对手自行开发的游戏以外，几乎囊括了全部软件厂商的经典大作，无论PS游戏的质和量都可以称得上是历代主机最强。

PS不但完全继承了过去任天堂两代主机开拓的市场和游戏种类，而且繁衍出了大量全新形态的游戏产品，因此吸引了更多的消费者和游戏开发商进入这个领域。相比任天堂、世嘉等游戏老铺，SCE自身的软件开发能力几乎一穷二白，但是SCE不断地招贤纳士扩充实力，并虚心汲取竞争对手的长处，最后终于摸索出一条卓而不群的道路。我们透过SCE一些公开的财务资料可以发现，至少在1999年3月以前SCE几乎没有向SONY上缴过一分钱利润，那么多的钱大半都被直接用于软硬件的研发。SCE最初的开发体制是通过与实力派厂商和制作人合作的形式进行运作，SQUARE协助开发的《妖精战士》系列、与CAMELOT高桥兄弟合作的《大众高尔夫》等都成了该社的看板大作。到了后期SCE则更多采取直接购并的方式来扩充实力，这种手段多用于欧美地区。

1994年12月3日PS发售后的一年多时间里，能称得上大作的游戏并不多，NAMCO的两款大作《山脊赛车》和《铁拳1》成了牵引硬件销售的主要动力。SCE的首发游戏《CRIME CRACKERS》具有相当高的象征意义；这款3D迷宫 RPG游戏实际存在着诸多不尽人意的地方，但是OPENING的高品质动画给玩家留下了极深刻印象，SCE充分利用了PS硬件这个当时其他主机无法匹敌的强项，通过广告宣传大肆渲染，吸引了当时众多LIGHT USER的视线。

LIGHT 和 CORE 的说法最初就是由 SCE 营销部门提出的，所谓的 LIGHT USER 主要是指那些不经常接触游戏的人群，CORE USER 则是指那些涉足游戏较深的人群，这和以后所谓专业和非专业的划分说法有着相当大的偏差。SCE 深知与任天堂等争夺 CORE 消费层并非易事，而在寻求被忽视的 LIGHT 群体中取得突破。《CRIME CRACKERS》取得了 20 万的不错销量，日本女作家本多亮子是在首发日随主机同时购入这款软件的，事后她表示："虽然这个游戏事实上并不怎么样，但是我看见广告的刹那就产生了购买的欲望。那种最初的感动至今还令人难忘！"

SCE 的广告确实有着化腐朽为神奇的力量，能够把游戏中感染人的地方直接灌输给消费者。1995 年 6 月推出的《妖精战士 1》被标榜为映画 RPG，由 SQUARE 旗下的制作组 G-CRAFT 协助开发，BGM 是著名的 F1 中继编曲 T-SQUARE，被重金约请为男主角阿克配音的是王牌声优池田秀一。《妖精战士 1》的故事流程相当之短，但是 SCE 地毯轰炸式的广告宣传取得明显成效，尤其是电视广告中飞空艇的大迫力和阿鲁鲁手持火把渐行渐远的身影都让观众亲身感受到了主机的强大表现力。PS 早期游戏厂商争相仿效 SCE 的做法，于是乎出现了大量金玉其外、败絮其中的劣作，美妙的 CG 动画背后掩盖了极度苍白的游戏性。



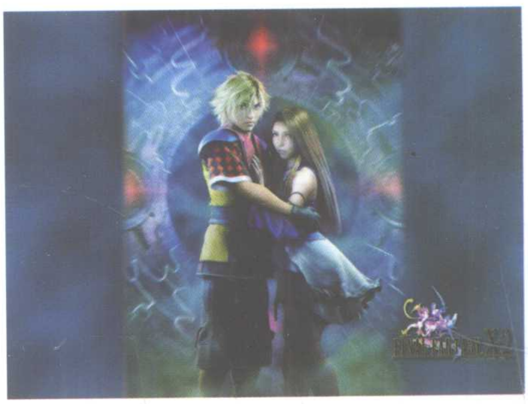

SCE 当然没有放弃 CORE 消费层的开拓，通过资助独立制作人的形式开发出了《藤丸地狱变》和《Beyond The Beyond》等口碑不俗的作品。饭岛健男和高桥秀五过去都是 DQ 系列的重要开发成员，这些业界精英都有着独立推出游戏的强烈意愿，但是任天堂阵营的高门槛令人望而却步，SCE 则积极与之接触。饭岛健男设立的 PANDORA BOX 通过开发《藤丸地狱变》取得了很大发展，高桥秀五则用《Beyond The Beyond》的回报成立了 CAMELOT，进而把就职于世嘉 SONIC TEAM 的兄长高桥宏之也拉入了 PS 开发阵营。FROM SOFTWARE 开发的 RPG《KING'S FIELD》是 PS 最初的原创名作，这家由神直利创办于 1986 年的小型 PC 游戏厂商在 SCE 不断提携下逐渐成长为 PS 阵营六大核心厂商之一。



1996-1997 这两年间可谓是 TV 游戏业的中兴盛世。随着《铁拳 2》率先突破百万大关、新形态 AVG《生化危机 1》引发持续话题、SQUARE 携《FFVII》正式参入等一连串攻势，PS 就像脱缰野马般摆脱所有竞争对手独步天下，硬件的出货量达到了每月 200 万台的惊人数字。加入 PS 软件开发的厂商纷至沓来，在两年间发售的数百款游戏的平均销量超过了 2.5 万份，大小游戏厂商都为能挤上这条顺风船而欢欣鼓舞。

唯一例外是被称为"业界异端儿"的 WARP 社长饭野贤治，因为对 SCE 的软件配额和发售档期不满而在 1996 年 3 月的 SONY GAME SHOW 上突然宣布易帜，把开发中的 AVG 新作《EO》转移到世嘉 SS 平台，而这除了些微的难堪外并不能稍稍阻碍 PS 的一路高歌猛进。这段时间的市场竞争达到了白热化的程度，任天堂 N64 和世嘉 SS 为了挽回劣势倾尽全力，SCE 则偕同大多数的主力厂商进一步扩大优势。由于 PS 开发简易且成本低廉，使得游戏开发商的想象力得到了充分发挥，就连任天堂游戏开发的灵魂人物宫本茂也在某次接受 FAMI 通时公开承认：PS 是当时三大主机中最适合开发游戏的平台。

除了《FFVII》、《恶魔城 - 月下夜想曲》等一些承接过去的财产以外，SQUARE《武士之刃》、NAMCO《王牌空战》、CAPCOM《生化危机》、TECMO《怪物农场》、《刻命馆》等大量崭新游戏类型的涌现使得这些游戏老铺们再度焕发青春活力。TECMO 在 SFC 的末期迭遇主要开发人员跳槽、游戏产品严重积压等变故几乎破产，但是育成游戏《怪物农场》系列的畅销使其得以迅速恢复了元气。KONAMI 的高层北上一三最近深有感触地回忆说："全面参入 PS 是 KONAMI 得以迅速发展的主要原因，高效的开发环境和采用低价格 CD-ROM 载体都使得经营风险大大降低。"由于 SCE 宽松的门户开放政策，PS 平台还崛起了 FROM SOFTWARE、GUST、元气等大批过去默默无闻的中



小型游戏开发商。

然而PS时代最大的成功者并不是SQUARE或者KONAMI、CAPCOM之流，而是SCE凭借着自身的努力一夜间迅速成长为最具票房实力的主力软件厂商。1995年9月-1998年8月这段时间里，SCE在日本的累计软件销量达到了1598万本稳居首位，比任天堂的1070万本多了整整50%以上。数量上固然占据了主动，在软件的种类和品质上也同样令人刮目相看，在各种游戏类型SCE都积极突破并取得巨大成功，相信在那段时间里SCE给予竞争对手在软硬件两方面的压迫感是足以窒息的。




SCE深知开发优秀游戏对推动硬件发展的重要性，成功的硬件厂商同时也必须是成功的软件厂商，早在PS规格初步确定时便已经开始着手软件事业的准备工作。SCE通过资助和扶持一些有潜力的小会社和独立制作人的OEM形式进行软件开发，饭岛健男、高桥兄弟和原CAPCOM重要骨干藤原得郎等大批过去因资金匮乏无法实现理想的业界精英都得以尽展其才，而SCE的回报同样也极其丰厚。



彩，先阵的《波波罗克洛伊斯物语》改编自作家田森庸介的童话小说，被小会社Suger AND Rokets制作成绘本式RPG，这款早在SFC时代曾经准备以16M bit发售的游戏后来因为SONY与任天堂断交而被迫雪藏，移师PS平台后SCE对该游戏进行了再加工，插入了大量风格温馨的CG动画来渲染情节，SCE特别约请了女音乐家福岛敦子重新制作了BGM，使得整个游戏的童话氛围更加浓郁。《波波罗克洛伊斯物语》与过去DQ、FF等RPG名作截然不同之处是完全摒弃了晦涩艰深的系统和情节而力求生活化，即使从来没有接触过RPG游戏的妇女和儿童也同样能顺利“阅读”完这个由自己亲手演绎的童话故事，结果该作品取得了70万本以上的销售成果，其中相当部分购买者都是第一次接触游戏的Light User。



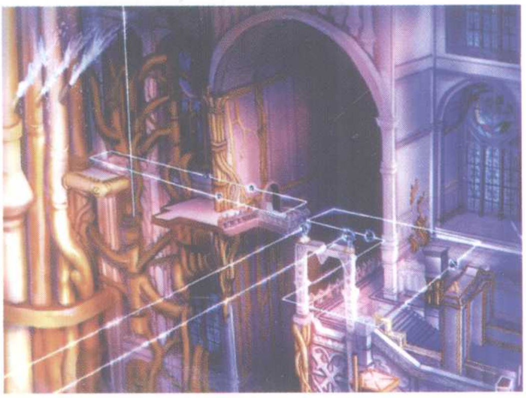
1996年11月1日发售的《妖精战士2》成功揭开了年末商战的序幕，这款游戏打出的口号是：“数倍于前作的情节、人物、游戏时间和游戏品质”，仍由G-CRAFT小组主持开发的本作可以算得上是SCE发行最成功的RPG大作，取得了122万本的辉煌战果。前作引为卖点的图像和音乐更为夸张耀眼，剧本策划者利用抽丝剥茧的方法逐步把贯穿整个游戏的圣柜之谜解开，前作男女主人公阿克和库露露至死不渝的爱情故事则把玩家的情绪推向最高潮，应当说本作的人物刻画是相当成功的，阿克的善良机智、亚克的卤莽勇猛、宰相的狡诈凶残……无不历历在目。

而在游戏性方面也同样令人赞叹，大量的分支情节使得游戏流程达到了100小时以上。本游戏独特设计了通过用记忆卡承接前作通关记录可以增加大量隐藏情节，这也极大推动了同期发售的《妖精战士1》BEST版本的销量，BEST版《妖精战士1》的销量甚至超过了最初发售时的成绩，这在游戏史也是绝无仅有的奇特现象。12月20日推出《WILD ARMS》是一部充满了西部气息的秀逸之作，通过三个主人公不同的冒险经历揭示了远古之谜。本作的卖点在于构思巧妙的迷宫和机关，其水准可与SFC时代TATIO的名作《四狂神传说2》相媲美。1996年三大RPG的商业成功固然令人刮目相看，但是这三部作品各自不同的风格更是充分体现了SCE不拘一格的社风。



进入1997年后SCE在软件方面取得了更大的突破，开拓出许多崭新的游戏类型。由一个名不见经传的青年制作人松浦雅也制作的音乐节拍游戏《啪拉啪拉帕》在1996年年末商战发售之初并没有引起太大反

响，进入1997年后这款迎合时尚口味的游戏迅速在青年消费者中流行开来。电视广告中唱着饶舌歌的纸扁人有趣形象也是软件热卖的起爆剂。



开发《啪拉啪拉啪》这样的游戏也充分利用SONY在音乐版权上的独特优势，一个任天堂宣传人员曾经说："我们没有自己的唱片公司，即使想制作同样的游戏成本也会在两倍以上。"与酷爱音乐的松浦雅同样，《GT赛车》的制作人山内一典虽然并不特别嗜好电子游戏，但他对驾车情有独钟，希望能够制作出一款真实体现驾车感觉的赛车游戏，结果97年12月23日发售的《GT赛车》成为了PS全球最畅销的游戏之一，连NAMCO、世嘉等RAC名门也只能退避三舍。

这款游戏充分展示了SCE本社的技术力，将PS的硬件性能发挥到了淋漓尽致，由于获得了丰田、本田等国内外汽车大厂的技术协助，汽车的重力感和甩尾效果都十分真实，甚至在游戏中可以同时表现车轮在砂地和柏油公路两种截然不同的摩擦感觉，对应了震动手柄后更增加临场感。《GT赛车》还融入了SLG要素，买车和考牌照等独特设计大大提高了耐玩度。益智类游戏《IQ》以简单明了的操作界面而大受欢迎，累计销量突破了百万大关。CAMELOT的高桥兄弟为SCE开发的《大众高尔夫》因为出众的操作感、快适的系统、真实的场地环境等优点同样获得了市场的广泛认可，对于原本是此道高手的高桥兄弟来说制作出如此专业的游戏完全是驾轻就熟的事情。值得我们注意的是，与当时提倡高成本大制作的SQUARE相反，这个时期的SCE出品的软件除了《GT赛车》以外多为低成本产品，这点也证明了该会社的远见卓识。




经过多年茁壮成长后的SONY游戏制作团队不再是丑小鸭，无论SCE还是SME都蓄积了相当雄厚的实力，但是SONY的领导层和久多良木健等人并未满足仅仅在TV游戏产业制霸称雄，他们把目光投向了更为广阔的领域。

## Sony的野望

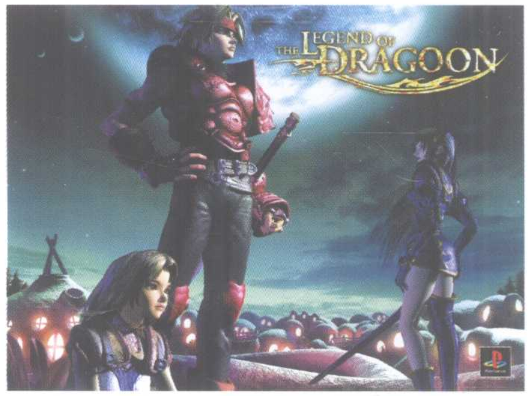
1998年开始日本的经济逐渐深陷泥潭而无力自拔，PS的崛起给TV游戏业带来的短暂繁荣也逐渐结束。由于SCE没有及时调整软件的开发许可制度，大量虚有其表的游戏软件使得消费者逐渐产生了厌烦心理，销量不到5000本的游戏比比皆是，不断有游戏开发会社因财务问题而破产倒闭，这其中也不乏诸如HUMAN、DATAEAST、COMPILE等过去曾风云一时的知名企业。不过由于诸如《生化危机2》、《铁拳3》、《FFVIII》等一批名厂大作继续热卖造成的虚假繁荣，完全掩盖了业界实质的整体衰退。




1998年是动荡的一年，世嘉继SS失败之后于该年11月27日再度推出了新主机DREAMCAST，更为可怕的是昔日的霸主任天堂，在经过长达两年多的蛰伏蓄力后也在该年末发起了猛烈反扑，以《撒尔达传说64-时之笛》为核心的数款大作连续出击，在圣诞商战中获得很大了战果。虽然SCE在狼群战术的波浪式防御下让两大竞争对手的反击最终瓦解，但新主机的研发工作也被迫大幅加快，主持代号为"PS2"开发计划的是SCE的技术骨干冈本伸一，身为SCE副社长的久多良木健则总揽全局。PS2的开发期间，SCE继续组织大量的软件不给对手以任何可以喘息的机会。

1998年Suger AND Rokets制作的名为《自创剧场》的动画AVG系列给人留下了深刻印象，该系列一改过去文字AVG游戏那种静止图片加文字的陈旧模式，采用了高品质动画作为叙事手段，极大的提高了玩家的代入感。不过该系列的销量并不如人意，在PS平台仅推出四作便草草收场。1999年《GT赛车2》、《大众高尔夫2》等一批名作续篇风采依旧，顺便一提的是从

这年开始SCE强化了软件开发许可制度，并对协作厂商的待遇进行了相应调整，高桥兄弟因不满SCE的一些举措而转投任天堂阵营，以小林康秀为首的一批原CAMELOT骨干则留下来继续《大众高尔夫》系列的开发。对应POCKET STATION的《随身玩伴》成了99年度最具话题性的SCE出品游戏，《随身玩伴》是一只名为井上多罗的白色小猫，玩家可以把游戏下载到POCKET STATION中随身携带，多罗会根据玩家的操作做出各种亲昵反应，如果长时间对之不加理睬的话多罗很可能会负气出走。可爱的多罗形象很快受到了以女性为主的青年消费者的青睐，POCKET STATION因此长期处于脱销状态（个人认为SONY在当时没有及时推出彩色携带主机与任天堂争夺市场是非常短视的行为，POCKET STATION贫弱的机能严重制约了游戏厂商的想象力，如果当时能够开发出彩色携带主机和PS联动，情况和现在会大不相同），《随身玩伴》凭借其崭新的创意而获得了CESA等权威机构多项游戏大奖。对于SCE的高层来说，1999年的软件战略核心是一款名为《龙骑士传说》（《legend of dragoon》）的游戏。




《龙骑士传说》是SCE投入人力、物力最多的一款野心之作，该厂商力图凭借这款正统派RPG能够真正站立于业界之巅，甚至希望取代SQUARE《FF》系列的江湖地位。先后参与《龙骑士传说》开发制作的人员超过了120人，其中包括了过去曾经参加过《超级马里奥RPG》开发的原SQUARE大阪的藤冈千寻、冈宫宽等人。虽然SCE没有公开该游戏的实际开发费用，但业内人士估算其总投资超过了60亿日圆（注：PS2《FFX》的开发费为约40亿日圆）。SCE为《龙骑士传说》进行了长达10个月的宣传造势活动，各大宣传媒体对该游戏都极尽溢美之词，这年夏天该游戏采用最新技术制作的CG DEMO还获得了一年一度西雅图的CG技术大赏，社内外很多人都对这款倾尽SCE全力的超大作充满了期待。但是当CD四枚组的《龙骑士传说》在年末发售时却遭遇了惨败，最终在日本实际销量不过47万本与预期目标相差甚远，这是自PS主机发售以来SCE在软件事业遭遇的最大挫折，反省之余SCE领导层终于清醒认识到了自身的真正实力，重新回归到以生活化、时尚化为核心思想的游戏制作理念。从笔者的角度来看《龙骑士传说》并非平庸劣作，相反有着众多耀眼的闪光点，剧本的设计跌宕起伏不落俗套，人物间的性格冲突描绘地非常传神，制作者用相当独特的视角展现了一幕悲壮的史诗。从CG动画的表现效果看SCE的技术力也已经不逊色于SQUARE等老牌厂商。但是制作者的稚嫩使得这部作品最终毁于一旦，DISC1的剧情交代过于拖沓厄繁令人生厌，自以为别出机杼的连打式战斗系统使ACT苦手者望而生畏，其他不合情理的细微之处还有很多，但是如果能够耐心玩到结束的话玩家一定能够真切体会到SCE的良苦用心，不过这样的人实在是少之又少。



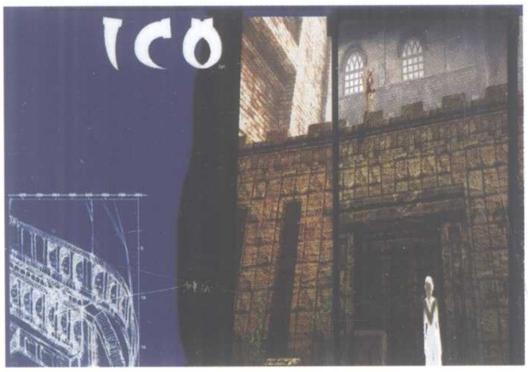


1999年3月，SCE首次公开展示了PS2的开发DEMO画面，这个传说具有7000万多边形处理能力的怪物再度成为业界的焦点话题。

1999年4月。SONY对TV游戏事业进行了重大改革，原SME旗下的SCE终于跃升为和SME同样的一级子会社，所有的TV游戏事业都整合划归SCE统括，久多良木健正式出任代表取缔役社长。

2000年3月4日，SCE的宣传部门再次用数字巧妙设计了一个成功的商业广告，这不由得让那些成年的玩家想起了六年前PS刚刚降生时的情景，从过去的陪太子读书到现在的真命天子，TV游戏业已经发生了翻天覆地的变化，游戏厂商和玩家们对PS2这台梦幻主机的期待度达到了顶点，他们都希望再度出现1996-97年那样的繁荣景象。首批出荷的72万台PS2主机在3月4日当天被一抢而空，仅仅一个月的工夫PS2就把世嘉DC一年多来苦心经营的地盘吞噬殆尽。一切的抵抗是那么的徒劳，胜利是如此的轻易，当任天堂GAMECUBE、微软XBOX等新主机姗姗来迟之时，他们所面对的已经是一重难以逾越的钢铁障壁。PS2仅仅用了一年就实现了全球出荷2000万台，这个成绩远远超过历代所有的游戏主机。

很少有人意识到PS与PS2两代主机间开发理念的巨大差异。久多良木健在开发PS时把硬件定位为纯粹的游戏主机，这是因为PS在当时不过是一件单独存在的试验性产品，SONY并没有为之确定长远的规划。而作为SONY未来整体战略核心的PS2则肩负着沉重的使命，PS2被定为为多功能的数码娱乐终端，昔日久多良木健曾经对松下3DO类似的构想嗤之以鼻，但是如今SONY希望通过PS2使得缓慢进展中的DVD技术得以迅速普及，同时又期望能借助PS2逐步由低利润的家电制造企业转型到数码娱乐型企业。野心勃勃的SONY还把触手伸展向其他领域以求从市场日渐饱和的家电制造业突围而出，与东芝共同研发CPU、显卡希望能在未来和INTEL、NVDIA等逐鹿市场。为了打击气焰日张的微软，SONY拒绝了微软主动上门要求为PS2提供操作系统，决定采用开放式的LINUX系统。虽然SONY的勇气值得钦佩，但是迫使微软加入TV游戏领域参与直接竞争并不是一件愉快的事情，未来两大IT巨人间的搏杀势将旷日持久，而微软在资金上压倒性的优势是SONY无法与之抗争的。




2002年3月末的财务年度报告显示，PS2已经成为了维系SONY集团经济体系的唯一支柱，2001年SONY几乎所有的项目都出现了亏损，只有TV游戏事业持续增长，总销售额达到了创记录的一兆日圆，而纯利润也达到了580亿日圆。

即使在获得SCE输血的情况下，最终SONY集团的年报还是亏损了20亿日圆，其整体状况之窘迫可见一斑。PS2推出以来也并非一帆风顺，软件厂商对PS2的硬件设计普遍表示了强烈不满，显存不足和开发工具包不完善等诸多原因造成了软件开发严重滞后，一再延期又造成了开发费用成倍上涨，CESA统计数据显示开发一款PS2游戏的平均费用超过了一亿日圆，为历代主机之冠，很多中小型厂商只能望门兴叹。和过去PS被宫本茂赞许为最适合开发游戏的硬件平台相比照，PS2的硬件设计绝对值得SCE再三反省。PS2的软件事业也远不能与PS同日而语；在硬件销量占据绝对优势的情况下，整整两年半时间里PS2在日本本土居然仅有5款游戏的销量突破了百万（PS同时期有14款游戏突破百万大关）。

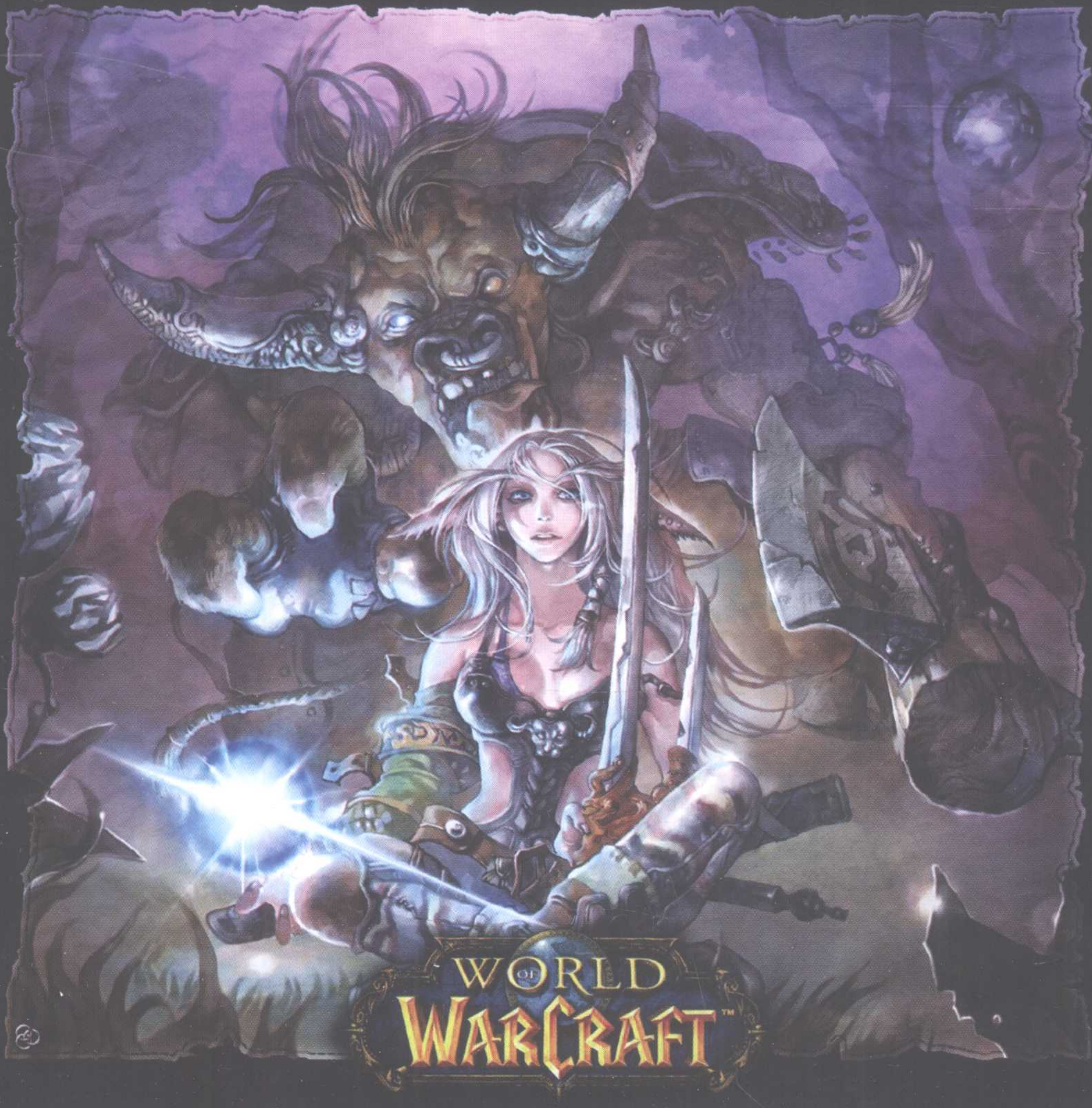



2002年夏季商战期间居然没有一个游戏的销量达到50万，难以想象这是一台本土普及量逾1000万台的主机所应有的理想状态。SCE自身的状态也相当低迷，除了《我的暑假2》以外其他PS2游戏的销量几乎都是一败涂地，出现了类似《波波罗克洛伊斯物语3》体验版配送35万份但实际销售不足20万的笑柄。

SCE基本依靠推出名作续篇来维持局面，其中相当部分因水准急剧滑落而备受恶评，即使《ICO》这样近年来少见的清新佳作也因为广告宣传的漫不经心最终以不足10万的销量惨淡收场。我们把这一切都应该归咎于近年来SONY经营体制的改变，SONY把TV事业作为填补亏损的造血系统，直接导致SCE在经营资金上的捉襟见肘，被迫对广告宣传和软件开发等费用进行了调整。为了获取更大经济利益，SCE对权利金制度进行了调整，这也引起了一些软件厂商的不满，连盟友NAMCO的常务董事原口洋一也感叹道：“SONY现在的行事方法和过去相比已经大不相同了。”包括SQUARE在内越来越多的厂商选择了跨平台发展的路线以确保经营利益的提高。

虽然PS2存在在诸多不尽人意之处，但是过去9000万台PS构筑起的基业仍然安如磐石，在全球范围内PS2一直都以凌驾NGC、XBOX数倍的销量飞速扩张地盘，截止2002年9月PS2的总出货量已经突破了4000万大关再次创造新记录。PS2可能并不算一台成功的游戏主机，但是SONY已经把“PLAYSTATION”这个名词精心缔造成一种世界范围的新流行文化。SCEA的社长平井一夫曾经说过：“未来的游戏产业可能会不复存在，游戏将和电影、音乐那样成为人类娱乐生活密不可分的一部分。”






密傳 Online Game TANTRA

WORLD OF WARCRAFT 魔兽世界

剑侠情缘 网络版

封神榜 The First Myth

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst 梦幻之星在线蓝色脉冲

Joyxy 快樂西游

# 2005年热门网络游戏简介




## 游戏基本介绍

在《魔兽世界》中，玩家可以自由选择自己扮演的种族和职业。游戏内共分2大阵营8大种族，其中联盟阵营包括人类：矮人、暗夜精灵、侏儒四大种族，部落阵营包括兽人、牛头人、巨魔、亡灵四大种族。此外还有许多其他的种族作为NPC出现。游戏内可供选择的职业包括：圣骑士、盗贼、牧师、猎人、术士、德鲁伊、战士、法师和萨满祭司共计9大完全不同的职业，不同的种族可选择的职业也都不尽相同。联盟和部落的玩家在世界的不同区域出生，对立阵营的玩家可以在PvP战斗中进行对抗，而游戏的主要内容是“玩家对抗环境”的冒险，即玩家会去学习成长，完成任务，进行世界冒险。

游戏内的每个种族都各有自己鲜明的特色。包括各个种族各自的故事背景、城市、能力特点，天赋技能以及不同的运输方式和种族坐骑等。游戏内各职业也拥有本职业特有的种类繁多的技能和法术。通过和商业技能的配合，玩家可以创造出属于自己的完全个性的人物角色。



《魔兽世界》的任务系统是暴雪最为推荐也是玩家所最为重视的一部分。目前已经有数千个完全不同的任务，玩家在每个等级都有适合自己的不同难度的任务。游戏里还会出现特殊的“精英”任务和史诗级的传奇任务，这些任务是玩家可以通过互相的合作，通过一起的努力，从而顺利地完成。游戏内的任务设定是相当便利和友好的，任务的进行也会有详细的指示和记录。

《魔兽世界》的物品系统相当完美。目前已经由数千种完全不同的物品构成，包括各种装备，可使用

的物品，任务物品等。物品的等级也是十分完善，高等级的物品可以成为玩家荣耀的象征。



游戏的公会系统也十分完善。玩家可以通过简单的步骤申请公会，并且制订自己公会的纲领，设计公会的会徽，建造公会的会所，还可以进入特别为公会设计的副本区域。

而游戏内的交流也十分的简单和便捷。游戏设定了包括多种聊天方式在内的各种交流方式。玩家可以通过各种不同的聊天频道进行语言交流，也可以通过设定的动作进行形体的交流。比如键入 /dance 就可以看到各种人物优美的舞蹈；键入 /bye 的时候就可以看到人物挥手作别的场面。

整个游戏被设计为动态游戏(Dynamic Game Play)。暴雪计划是创造大量动态的遭遇事件，它们在时间和空间上都是随机的，同时还有很多为玩家量身定做的随机任务。

《魔兽世界》(World of Warcraft)的操作简单便捷、画面精美细致、战斗紧张刺激，丰富的种族职业和技能魔法的设定使玩家在游戏里可以演绎独特的自我，完成曲折的任务，学习丰富的技能，谱写英雄的史诗！



## 种族

魔兽世界中共有 2 大阵营：联盟和部落。

联盟由四个种族组成：高贵的人类，坚韧的矮人，神秘的暗夜精灵和机灵的侏儒。由于都对世界上的各种邪恶势力深恶痛绝，他们联合起来，为了重建这个饱受战争创伤的世界而努力。

部落由四个种族组成：野蛮的兽人，被遗忘的亡灵，高尚的牛头人以及敏捷的巨魔。这些种族都有着为数众多的敌人，为了让自己能在这个世界上继续生存，他们结成了一个强大的同盟。



## 职业

每个种族的可用职业都有一定的限制，并且各不相同，比如人类不能当萨满祭司，兽人不能当圣骑士等等。

在魔兽世界中总共有 9 个职业：

战士[Warrior]:战士都在长期的严格训练中磨炼出了无以匹敌的近战技巧。虽然他们来自于不同的种族，但是他们所追求的目标都是要在惨烈的战斗中获得胜利和荣光。许多战士都是雇佣兵，其他的一些则扮演着冒险家和赏金猎人的角色。一个合格的战士应该具有强壮、坚韧和非常好战的特质。

法师[Mage]:法师都是知识渊博、技艺精湛的魔法专家。他们虚弱的体质只是一个表象，具有召唤混乱能量的能力让他们无比强大。一般来说，法师很少进行近身作战。他们都喜欢与敌人保持一定的距离，召唤魔物或者使用威力强大的远程魔法来击溃他们。



牧师[Priest]:牧师为他们的人民指引灵魂的归宿。他们可以利用自己对于精神的独特洞察力来影响他人的内心世界，对其进行鼓舞或恐吓，抚慰或者控制，治疗或者伤害。正像人的内心可以同时包容光明和黑暗一样，牧师也由于坚定虔诚的信仰而同时获得了创造和毁灭的力量。

萨满祭司[Shaman]:萨满祭司和元素之间有着密切的联系。智慧与应变能力的结合让他们成为了部落中的领袖和指导者。在战斗中，萨满祭司使用图腾和法术来操纵元素的力量并激发战士们潜在的力量和怒气。萨满祭司充当着野蛮的种族和他们生存的环境之间的联系者。

圣骑士[Paladin]:圣骑士为了保护世界免受邪恶力量的侵袭而不懈地战斗着。他们不仅仅是骁勇的战士，还能使用光明的力量来治愈伤口、创造护盾，以及摧毁邪恶的生物。一直以来只有人类才能成为圣骑士，但是现在一群勇敢的矮人也加入了白银之手骑士团，投身于神圣的事业。

盗贼[Rogue]: 成功的盗贼总是在可以隐藏行踪的阴影中行动，他们精于使用毒药和暗杀类的武器，潜行则是盗贼的看家本领。他们往往被贵族或者政府所雇佣去窃取财宝或者实施暗杀活动，双方都知道盗贼对主子的忠诚只会持续到合同结束的时候。



德鲁伊[Druid]:德鲁伊和自然之间有一种特殊的联系，所有生生不息的动物都和德鲁伊心灵相通。他们是天生的变形专家，能够很快通晓野生动物的习性。因此，世上仅存的德鲁伊们都非常机警，喜欢隐居，并很难被发现。少数在世界各地游荡的德鲁伊更近一步加深了这种神秘感。

术士[Warlock]:术士是恶魔和黑暗法术的操纵者，凭借着恶魔之血赋予他们的邪恶力量。他们从敌人身上吸取生命的活力，以此来补充那些因为使用黑暗的魔法而损失的能量。除此之外，术士还能召唤和控制各种恐怖的恶魔，邪恶和残忍使其成为最让人恐惧的力量。

猎人[Hunter]: 猎人对于世界上的每个角落都了如指掌，他们天生就对所有的生命有着特殊的感觉，可以和野生的动物成为朋友，并将它们驯服成为自己的宠物。另外，天生的敏锐感觉也使得猎人能够成为出类拔萃的追踪者。无论猎人走到哪里，他们都会和肆虐的疾病、野蛮的开采和污染自然的工业化进行抗争。



## 专业技能

魔兽世界可供玩家学习和钻研的专业技能多达十数种，玩家可以从初级的专业技能学起，在魔兽世界冒险的过程中逐步提升自己的专业技能，可以获得中级、高级专业技能师的称号，而最强的大师级专业技能则是玩家所追求的最终目标之一。

魔兽世界的专业技能主要包括：

附魔[enchanting]

炼金[Alchemy]

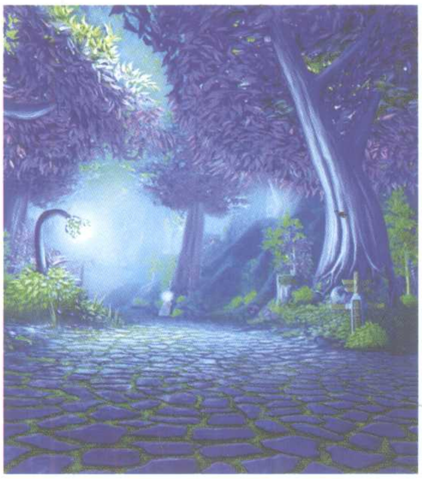
锻造[Blacksmithing]

工程学[Engineering]

制皮[Leatherworking]

裁缝[Tailoring]

采药[Herb Gathering]



采矿[Mining]
急救[First Aid]
烹饪[Cooking]
钓鱼[Fishing]



## 物品道具

魔兽世界展现在玩家面前多达数千种完全不同的道具物品。包括：人物装备物品、使用物品、任务物品等。各种不同物品还有各自不同的品质，游戏中会用不同的颜色加以表现和区别，具体如下：

粗制品质[Poor Quality] 灰色
普通品质[Common Quality] 白色
精制品质[Uncommon Quality] 绿色
珍稀品质[Rare Quality] 蓝色
史诗[Epic] 紫色
传说[Legendary]（颜色未定）
神器[Artifact]（颜色未定）



魔兽世界的物品系统和人物的专业技能系统是紧密相连的，之间还有各种有趣的设定来吸引玩家注意，比如工程学可以制造自爆绵羊，锻造学可以制造武器并且镌刻制造者的名字等等。

## 任务系统

《魔兽世界》的任务系统是暴雪最为推荐也是玩家所最为重视的一部分。目前已经由数千个完全不同的任务构成，玩家的每个等级都有适合自己的不同难度的任务。游戏里还会出现特殊的“精英”任务和史诗性的传记任务，这些任务是玩家只能通过互相的合作，通过一起的努力才能完成的。游戏内的任务设定是相当便利和友好的，任务的进行也会有详细的指示和记录。

实例：任务 搜集水晶海藻

说明：该任务是一个帮助两个年轻恋人的任务链中的一个任务，之前的任务是帮助两个年轻人互通消息，并且得知闪金镇的一位炼金老人威廉能帮助他们。因此，玩家的角色按着线索找到了这位老人，老人提议制作隐形药水来帮助年轻恋人相见……

任务名：搜集水晶海藻

任务描述：我可以为梅贝尔配制一种隐形水，这样她就可以悄悄溜出马科伦农场去见托米·乔。不过我需要一些水晶海藻来配制这种药水。水晶海藻一般生长在海里……不过有时候鱼人会收集它们。去看看水晶湖附近的鱼人身上有没有海藻，水晶湖就在闪金镇的东边。



任务要求：收集4片水晶藻叶，把它们交给闪金镇的威廉·匹斯特。

任务对话：<未完成>你找到水晶藻叶了吗？我敢说梅贝尔肯定很想快点见到她的爱人……

<完成>你拿到了，干得好！请等一会儿，让我调制药水……

任务奖励：隐形药水

获得隐形药水之后，玩家会获得下一步任务，将药水带给梅贝尔，帮助他们相见。

## 公会系统

游戏的公会系统也十分完善。玩家可以通过简单的步骤申请公会，并且制订自己公会的纲领，设计公

会的会徽，建造公会的会所，还可以进入特别为公会设计的副本区域。



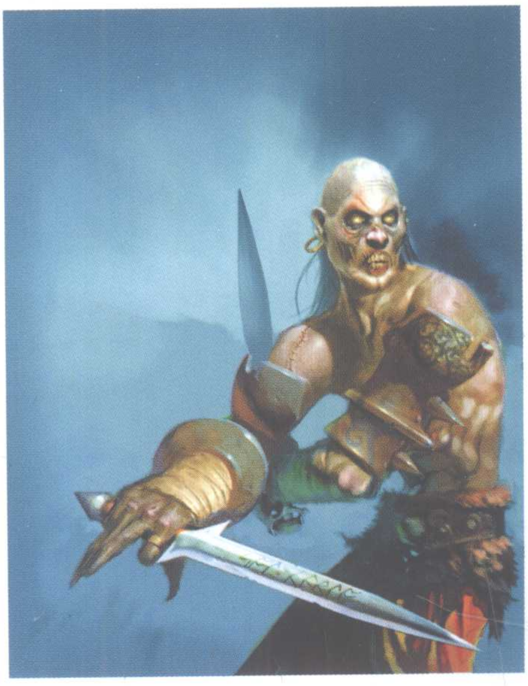



## 游戏场景

魔兽世界采用了真正的全3D制作，而且制作的时候务求完美。魔兽世界不是以往欧美作品的全写实风格，而是独树一帜的明快的卡通风格。整个世界的色彩无比丰富，而整体的色调则是相当明快的。任何细小之处都修饰得恰如其分，游戏内的每一棵树都是由暴雪的美工手绘，因此绝不相同。在这样的世界里冒险，每时每刻都在感觉着视觉的冲击，正如在新的世界旅游一般，且世界极富动感，游戏里的每一个场景都能给玩家活的感觉。

游戏内的各种场景风格迥异，或气势恢宏，或清新隽永，或旖旎秀丽，每一块不同的地区都能给玩家带来完全不同的体验。

游戏中同时存在着各种天气效果的变化和时间差异的变化，月夜下的暴风城被誉为是网络游戏中最美的画面。



## 交流系统

游戏内的交流系统设定十分人性化，使用方式也是十分的简单和便捷。游戏设定了包括多种的聊天方式在内的各种交流方式：玩家可以通过各种不同的聊天频道进行文字交流，也可以通过设定的动作进行形体的交流。比如键入/dance就可以看到各种人物优美的舞蹈；键入/bye的时候就可以看到人物挥手作别的场面。输入/v cheer就能看到人物欢呼雀跃并发出欢呼的声音。

游戏内常用的表情有：/dance /wave /bow /point /v fire 等等。

此外，魔兽世界的聊天功能还设定了新的效果，如：游戏内的物品查看也可以通过聊天栏简单实现，只要通过Shift＋鼠标左键就可以将自己的某件物品的资料发送到聊天窗口里，其他玩家只需点击该物品的名字就可以看到它的属性。游戏中有许多这样的简便指令，既保证了游戏的安全性，也方便了玩家。

游戏内还设置了邮政系统，玩家可以通过邮件进行随时随地的交流，还可以邮寄包裹，甚至有C.O.D（货到付款）的邮寄方式。精心设计的人性化交流系统，给玩家在游戏内的交流带来了无比的便利。




《梦幻之星在线：蓝色脉冲》其实并不为国内玩家所生疏。有着电视网游鼻祖之称的《PSO》(《梦幻之星在线：蓝色脉冲》先期版本)，作为世界上第一款面向家用游戏机的网络RPG游戏，《PHANTASY STAR ONLINE》于2000年首次在Dream Cast主机上出现。此后，该款游戏的多部系列作品分别在Dream Cast、Game Cube、Xbox、PC平台上发表，累计用户总数达到了60万人（2003年5月底为止），是世嘉（SEGA）一款引以为豪的具有代表性的RPG力作。




针对早期《PSO》的最新改良版《梦幻之星在线：蓝色脉冲》，相对于原版不但修复了众多BUG，更是在游戏内容、玩家互动度等方面大下功夫，与众不同。《梦幻之星在线：蓝色脉冲》是一款画面极其精美的3D网络游戏，画面所表现出的科幻、魔幻的感觉紧扣游戏主题。与大多数网络游戏相比，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》消除了相互的血腥PK，没有恐怖的画面场景，营造的是一个和平安宁的科幻场景；摒弃了无休止的打怪练级，多了一份队友的关怀与帮助，最终的胜利需要大家紧密合作的团队精神，使玩家进入一个感受礼貌和友爱的环境，尽显人性的美好。

## 宏大的世界观

极其经典的游戏，宏伟的世界观设定令无数玩家倾倒，跨越亿年的游戏故事背景更是极具卖点。宏伟

的设定，超越单机的剧情安排都为玩家展现了一个无比宏大的世界观。



## 独特的任务剧情系统

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》是一款以任务为主导，同时拥有十分庞大复杂剧情的游戏。为了让玩家更加深入了解游戏的剧情和内涵，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》把剧情打散穿插在各种各样的任务中。使玩家在完成任务的过程中，逐渐了解到整个游戏剧情，从而被深深吸引。

游戏的任务非常丰富，如杀掉某个怪物、救出人质、到达特定区域等多种类型。在任务完成后，玩家还可以添加更多的新任务，这样游戏的扩展得到了延伸。另外，根据特殊的节日开放特殊的任务，能让玩家得到一些在平常游戏中无法得到的稀有道具等。



## 电视游戏画面风格

世嘉游戏的画面恐怕就没有必要多说了，无论从整体的3D效果，还是细微的视角转换、物品棱角等，都做的极为细致。游戏场景更是丰富多变，一个短程的小任务，也至少会出现4、5个场景切换。



## 独特的游戏系统

操作是这款游戏一大特色。该游戏采用了类似于ACT游戏的操作方法，攻击就分为物理攻击（轻攻击，重攻击），魔法攻击，远程攻击，近身攻击。不同的攻击方式也不同，通过不同的攻击组合能形成连续技。如果操作得好的话能把怪物对自身的伤害减到最低，甚至能让怪物伤害不到自己。这点与其他只是点鼠标练手指，不断买回复道具来练级的网络游戏区别很大，能让玩家在操作中体验到其他网游无法体会到的爽快感，绝不会因为重复操作而感到无聊。从这点来看，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》在网络游戏和动作RPG游戏之间的结合做的十分好。



## 组队模式是灵魂

对于重视互相之间交流和协作的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》来说，队友之间的互助是不可避免的，当玩家在相互帮助下顺利完成任务或者打倒怪物后在一起庆祝时，才真正能体会到人与人之间的深厚感

情，从而使用户更加愿意来这个游戏中寻求久违的情感。那种一人打天下的SOLO迷们，恐怕要重新适应一下游戏的先进理念了。




## 宠物玛古（MAGU）

这是《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的最大亮点之一。

宠物系统现在普遍流行于大多的网络游戏，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》中的宠物却与大多数网络游戏中宠物不同。玩家在游戏之初，创建人物时便会获得系统赠送的宠物（MAGU），在以后的战斗中，玩家可以根据分配的属性不同培养出不同的MAGU，随着成长，MAGU能成为玩家最得力的助手，甚至可以加强主人的各种能力。而当条件成熟时，MUGA更能释放出效果绚丽，威力超常的大魄力（整屏）超必杀技——MAGU技！其爽快感在其他的网络游戏中无法体会到。




## 无规律的鉴定系统

在《梦幻之星在线：蓝色脉冲》中可以打到一种属性为“？？？”的道具，玩家可以拿着它到鉴定师那里去将该道具的属性给鉴定出来，但是道具的属性值在一定的范围内不确定，要通过鉴定师来确定这个值。如果确定出来的属性玩家不是很满意的话，可以选择再次鉴定，直到鉴定到玩家满意的属性。

但并不是后面鉴定的结果就会比第一次好，可能会出现第一次鉴定的属性最好，后面无数次的鉴定都没有超出第一次所鉴定出的结果。

鉴定需要花费一定的金钱，鉴定的越多消耗的金钱越多。




## 创建人物时的可选要素

进入游戏后首先创建人物。在创建人物时游戏所提供的可选要素十分的丰富，包括了脸型、发型、头发颜色、服装颜色、皮肤颜色、体形（身高、瘦胖）、名字。如此多的可选要素，几乎不会有完全相同的人物出现，可以创建出个性十足的形象。



## 聊天系统

在现在很多网络游戏中都加入了一些可爱的表情，这都只是根据游戏提供的一些表情，通过用户选择再表现出来而已。但是在《梦幻之星在线：蓝色脉冲》中不仅有系统提供的可爱的聊天表情，更可以让玩家创建属于自己的具有个性的表情，系统提供丰富的素材库让用户来自建表情。可以想象，这个设定一定会让时尚的用户乐此不疲。




## 名片系统

与大多数网游不同，在游戏中有一种类似名片的设置，用户可以在名片上写上自己的个人介绍。然后只要把名片给别人后，别人就能随时看到你的最新信息（等级、自我介绍等），这是一个个性化的设置。当然，既然称之为名片，当别人给你名片时也应该回给别人一张才合乎礼节。在有了对方名片之后才能给对方发送信件。不过，相信玩过日本网络游戏的玩家对此都不应该陌生，无论是《石器时代》还是《魔力宝贝》都有与之类似的系统出现。

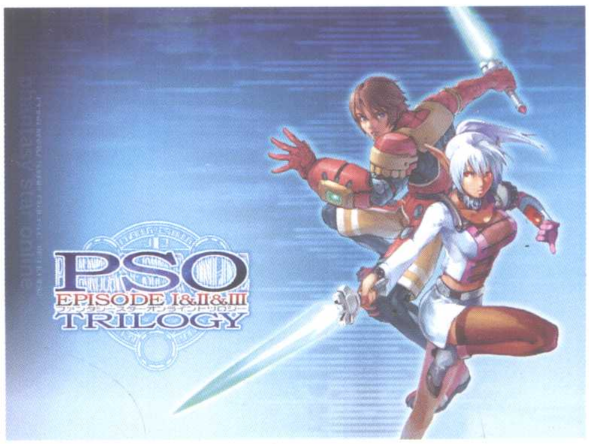





## 方便的快捷键




游戏中设置了相当多的快捷键，从数字键1—0，还有8个可切换选择的，对应操作按钮的快捷设置，并且有丰富的动作快捷键（ALT+各种键），这些快捷键将会使玩家在游戏中体验更加畅快淋漓的游戏感觉。CS的高手也可以到此处一显身手了。








游戏类型：ARPG 线上游戏
操作系统：Windows 98(SE)，Windows 2000，Windows XP
CPU：奔腾III 500MHz中央处理器，推荐奔腾IV 1.7GHz以上中理器
内存： 最低128M内存，推荐256M内存
硬盘空间：640m
显卡： DirectX9 兼容显卡，16MB 显存 GeForce2、ATI7500或以上性能显卡(64MB显存)
声卡：DirectX9 （简体中文版）兼容声卡
网络：56K Modem，推荐ADSL专线

## 给你一个自由发挥的空间

封神的年代是人、神、妖共舞的年代，在许多玩家眼中，那是一片神奇的土地。那里有久久不能忘怀的回忆，搁不下，遣不去的，是那份幽幽的《封神演义》情，脉脉的《封神榜》爱。金山公司9月1日内测的《封神榜》是其下属烈火工作室新研发的大型网络游戏。游戏的地图、人物造型、职业划分、怪物宠物、城市的建设与战争等设置都极大的忠实了《封神演义》的背景。让中国玩家能够更深切的融入远古的情怀。绮梦近在眼前，释放出蕴蓄了多年的激情吧，在这个神秘的地带留下了一段永恒的神话。

## 故事背景

三千年前的商末时期，是一个人仙混居的年代，修仙得道在当时极为盛行，很多仙人自己或者派出他们的弟子们在人间行走，向平凡的人类展示他们的力量，同时也选择一些颇具根骨的人作为他们的道术传人。

当时的仙人分做两派：一派是主张以激进的态度不断促进人间发展的截教，另一派则是主张修身养性不过多干涉人间界的坎教。坎教的仙人多数隐居深山，不问世事，而截教的仙人则喜欢参与世间的争纷，在诸侯中扶植自己的势力。

然而由于仙人之间本身的理念并不统一，因此往往在不同的诸侯势力背后，有不同的仙人或他们的弟子在支持着。商便是其中最强的一支，作为各诸侯的领袖，统治着神州大地。可是各诸侯之间，却并不平静，抱有不同理念的仙人们经常控制自己手下的人类势力彼此征战，烽烟在神州大地上此起彼伏，无数的人类在毫无意义的彼此残杀中死去，黎民百姓处在无法挣脱的悲惨宿命之中，如同玩偶一样任那些仙人摆布。

这一任的商主——纣王，从小在截教仙人的培养下长大，忠实的贯彻着仙人灌输给他的理念，不断的讨伐着抱有异议的其他诸侯，军势极为强盛，在他的控制之下，人类间的征战更加频繁。

在人类中，对仙人们控制着自己而彼此征战持有意见的大有人在，坎教的仙人也对此颇为不满，在数千年的忍耐之后，对人类的同情促使他们从深山中走出来，试图改变人类木偶一般的宿命。其中以原始天尊为守的一群仙人们，秘密策划一个计划，这个计划被他们称之为“封神”。

一个叫做姜尚的年轻人被选做这个计划的执行者，为此，姜尚失去了自己六十年的青春，和自己深爱的恋人。背负着自己的使命，姜尚从昆仑来到人间，他要和人间背负同样使命的人类一起，挑起一场大战，将所有在人间的仙人以及他们的弟子，统统封入一个叫做封神榜的神器，然后永久的封闭仙界之门，将人间界，完全的留给人类，他们将建立一个新的，由自己控制的，统一的帝国。

我们的故事，就从这里开始，玩家将从以肉体和武术征战天下的甲士，以仙术道法行走人间的道士，以及天赋异禀能够控制灵界生物的异人中选择自己喜欢的职业，投入到这个人类为了自身的自由，和神州大地的统一而奋力征战的大时代中去。

## 职业介绍

### 道士

在《封神榜》中，如果你愿意放弃世俗的一切做个道士，那么强大的冰、火、雷、土四系攻击法术将任你掌握，猛禽野兽都无法与你抗衡，闲暇的时候甚至可以驾驭法宝飞行。

### 道士新手村简介

被称为人间仙境的昆仑山玉虚宫坐落于终年不化的皑皑白雪之中，道观、松柏、白云、飘雪，简简单单的数笔就勾勒出一幅赏心悦目的昆仑山美景。倾听着昆仑山间传出的幽幽曲调，在风雪飘忽中穿越着山间石道，一股幽深，一点灵蕴，似乎在诉说着一个又一个悠久的传说，如此一个世外美景，怎能不让人想去一心向道，探寻藏于五行、八卦之中的神奇与奥妙呢。




### 道士生存意义探究

也许是因为生活在昆仑仙山的缘故，道士们不仅仅外观飘逸，他们的内心也很平静，他们不追求权力也对财富提不起什么兴趣，所以强壮的体魄不是他们需要锻炼的重点。终日对道法研究的他们更多的优势体现在悟性和定力上面，这使得他们更容易领悟那些玄妙的法术。

选择道士的人往往保持着严谨、冷静的思维模式，他们通常喜欢利用自己聪慧的大脑去思考如何用最巧妙的方式最高效率的杀伤敌人，所以道士往往不会象甲士那样进行贴身搏斗。也许是因为太过注重法术的研究，他们常常忽视体魄的锻炼，以至于他们与甲士相比有些弱不禁风。相信你常能见到这样的景

象，他们可以驾驭各种天空中的飞鸟，在敌人发起攻击之前远距离释放威力巨大的法术，给予敌人致命的攻击，然后自己飘逸地全身而退。

## 甲士篇



也许你更愿意成为一名甲士，威武、坚实的铠甲能给你超出常人的防御能力，而你手中的刀斧、长戟也是其他对手望而生畏的利器，想象一下，手持长戟，身披厚甲，再骑乘雪白的战马又或是上古的异兽，那是多么威风的一件事情。

## 甲士新手村崇城大营简介

崇城大营地势险要，北面无路可寻，东面是燕山一脉，大营西面越过北海就是无尽的荒漠，南面又有潼关、三山关两道名关依靠，大营选址可谓一绝。这是一个典型的草原上的兵营，大风扑面而来，吹的营门两杆大旗“北伯侯崇”迎风飘扬，能在崇侯手下从军，对于这个时代的热血男儿来说都是梦寐以求的事情。




## 甲士的生存意义探究

有人说，甲士的生命在于战斗，甲士能力的提升往往在贴身肉搏战中决定自己和敌人的生与死，甲士如果做不到不断的提高自己战斗力，那么离战死也就不远了。有人还说，甲士的生命还在于装备，对于甲士而言，战场之上除了依靠自己的智慧与能力外，能够提升自己生存几率的另一种捷径就是找寻一套极品的装备，这是任何甲士都梦寐以求的。没有坚实的铠甲保护自己，没有削铁如泥的利器击败敌人，再优秀的甲士也会逊色不少的。

甲士是一个比较传统的人，愿意担任甲士的人一般比较单纯，比起所谓智慧与技巧的烦琐，甲士们更愿意以直接的方式解决问题。甲士们的确看不惯异人们的奇怪模样，更无法理解道士们为什么整日就知道研究那些不见得高深的法术，然而善良的天性和耿直的性格让他们愿意包容这一切，让他们仍然愿意冲在第一线为自己的队友承担来自敌人的所有攻击。甲士的伟大，应该就在于牺牲与奉献吧。

## 异人篇

再或者你愿意做一个不羁的异人，因为你更愿意长上一对翅膀去追逐翱翔于天空的梦想。你不愿意杀生，于是你所学的法术大都是降低或提高其他能力用的，也许是被你的善良感动，黄金力士往往乐意于听从你的召唤，捍卫你的绝对安全。



## 异人新手村简介

这里是一个烟雾弥漫的密林，陷于地下的下沉广场，参天的大树带着重重的潮气。这里还埋葬着一个伟大君主——蚩尤。共工、祝融、风伯、少昊、夸父、后土，当年跟随炎帝、蚩尤一同对抗黄帝，而今日，又化作图腾守护着蚩尤的子孙们。隐隐的，你能感觉到这里有一股不服输的力量，这一片土地凝聚着异人们复兴的希望。



## 异人生存意义探究

所有的异人都是身世模糊且神秘，据说异人是由一个来自远古不死的神仙所抚养，他告诉异人他拥有来自远古的尊贵血统，但身世之密必须由他自己去发现，同时预言他会成为改变现在和历史的人。异人由于自幼收集尸体增强异禀，所以他们的外貌已经和自己的童年发生了巨大的变化，青黑透明的肌肤，背上生出一对肉翅使他们可以飞舞在半空。男性异人看上去粗旷健美，而女性异人无疑比常人更有魅力，她们完美的曲线往往更有成熟感和韵味。

不容质疑的，选择异人的人都是独特的，他们选择的是拥有一双翅膀去翱翔天空，他们选择的是悉心照料自己的召唤兽并与它患难与共。他们选择的是一份坚定的信念，为了异人的复兴他们努力学习着各种法术，也许他们没有甲士的勇猛，也许他们没有道士的智慧，但他们却拥有一个坚强的血统，一个懂得照料他人的心。

# 八大特色演绎封神

## 第一款即时战略的网络游戏

这款以封神为主线的网络游戏，和其背景故事一样，也是以战争为主的网络游戏，在完成自身修炼和游戏主线任务的同时，战争也是玩家们需要投入精力最大，同时也是最富乐趣的游戏元素。在封神这款游戏中，玩家们需要自己建立自己的诸侯国，并且不断的建设自己的城邦，不同的诸侯国之间可以随意的展开战争，胜利者将获得部分资源和金钱，而失败者也不用担心无法再挽回败局，城市重建的投入相对来说是相当小的，因此玩家们可以放心的去体验如同即时战略一般的游戏乐趣。

## 即时战略第一要素：建设

和每一个即时战略的游戏一样，建设永远都是第一步要做的事情，玩家在封神游戏进行到一定程度时，就可以组建自己的诸侯国，购买一块属于自己的领地，然后在这块领地上建设属于自己城邦。

和即时战略游戏一样，城邦将从最基础的建筑开始修建城墙、城门、城里的各种基础设施，随着资金和各种资源的投入，慢慢的完善起来，投入的越大，建设的速度也越快。

## 即时战略第二要素：发展

当城邦初具规模之后，接下来依然和即时战略游戏一样，要考虑发展的问题了。玩家可以自行选择修建不同的附属建筑，不同的建筑有不同的能力，有的可以提升城市功能属性，有的可以制造各种城防设施，还有的则可以提供武器装备以及封神游戏中最具特色的物体——马车。

所有的城市和城市技术都有不同的级别，不断的投入将使城市的规模和等级逐渐提升，而对不同类型城市设施的投入，则将提高不同的技术等级，并会产生新的城市技术，就和即时战略游戏中的科技树一样。当城市在战争中被摧毁之后，科技树将会被保留，玩家只需要在废墟上重新修好自己的城市便可继续使用之前的设施和技术，而不是被完全摧毁或者要重新投入。

然而作为网络游戏，同时还具有另一种形式的发展，那就是人员的发展，人多力量大，越多的玩家成为诸侯国的成员，积累资金和资源的速度就越快，建设和发展的速度也越快。同时作为战斗的主力，该诸侯国的实力也会越来越强，无论进攻还是防守，都占有很大优势。然而如何吸引玩家加入自己的城邦，则要靠城邦之主的个人魅力以及不同的发展眼光，封神作为即时战略网络游戏超越普通即时战略游戏的优势也因此体现。

## 即时战略第三要素：资源

任何一款即时战略游戏，对资源的控制都是第一位的。由于暂时不开放资源采集系统，因此城市发展所需要的资源基本上都来自于不同的怪物，玩家需要收集从怪物身上获得的各种资源，并加以改造，来支持城市建设。然而不同的怪物掉落不同的资源，因此对不同资源产地的控制也就变成了城市发展的关键。如何有效率的控制资源产地，如何合理的分配资源到各项建设中去，这是和普通单机游戏同样要考虑的问题。然而加入了人力资源这一要素后，让资源分配变的更加复杂和真实化，只有充分合理的利用好手中的人力资源，才能真正成为诸侯的领袖。

封神榜将资源的利用变得更加的真实，资源不再是那几个不断跳动的数字，也不再是只要农民来回的奔跑就能不断积累的黄金，一个人的力量是无法完成这一资源积累过程的，只有城邦所有成员通力合作，再加上合理的人力安排，才能在数百的诸侯之中获得自己的资源渠道，保证自己的城邦生生不息的发展壮大起来。

## 即时战略第四要素：防御

我们先说防御，而不是进攻，因为这和普通的即时战略游戏不同，大家并不是同一时间，从同一个水平线上开始的。和真实的历史一样，各个诸侯国是在不同的土地上和不同的时间里分别建立起来的，既然有先后之分就必然有强弱之别，因此初建的小城邦想要在商末那种战乱的环境下生存下来，首先要做好的，就是防御。

封神既然是一款即时战略的网络游戏，那么自然就集合了即时战略网络游戏必要的防御元素——防御设施：高耸的城墙，坚固的城门，耸立的箭塔，将一切外敌阻挡在城关之外，在这些防御设施之下勇敢的战士们，更是组成了守卫城邦的最强大的力量。城邦越强，则防御设施的威力也越强，拥有如此地利，即使是一个刚刚成立的弱小城邦，也拥有相当强大的防卫力量。

## 即时战略第五要素：攻击

有攻才有守，之所以把攻击放到防御的后面来说，也同样是因为封神与普通即时战略网络游戏不尽相同的原因，攻击是建立在一定实力基础之上的。

因为城邦本身的强大防御能力，使得仅靠人海的战略在实施上变的相当困难，即使成功的攻下了对方的城池，也会让己方承受相当大的损失，就和历史闻名的特洛伊之战一样，在城墙的阻隔之下，人数并不能占有明显的优势。

面对坚固城池的时候，我们需要什么呢？没错，攻城器械！

限于历史条件，封神中并不具备大规模大杀伤力的攻城器械，但是云梯、撞城锤、井栏等设备还是一应俱全的，尤其是封神所独有的战术武器——马车。

马车可以提供给乘坐者额外的防御，同时也可以让乘坐者的负重能力大大提高，可以携带更多的药品、装备和攻城杀人必备的相关物品。坐在马车里的人可以用各种道术、武器攻击外面或者城墙上的人，因此马车和其他器械的数量也就决定了攻城时的攻击力。

这些攻城器械无法通过购买获得，只有城邦技术达到一定规模之后，才可以通过相关建筑进行生产，城邦的规模越大，技术水平越高，生产的速度就越快，同时生产出来的器械威力也越强。

## 即时战略第六要素：外交

普通的即时战略游戏也有外交政策，不过不外乎结盟、敌对，或者资源提供那么一些简单的操作。封神作为即时战略网络游戏，由于参与者都是真实的人，人和人之间的交往是极其复杂的，国与国之间就更加复杂了。三千年前的商末人可能不会有那么多想法和考虑，但是经历过三千年文化沉淀的我们，自然明白合纵和联横的区别，明修栈道暗渡陈仓等手法也可以加以很好的利用。面对不同的诸侯势力，采取不同的外交策略，除了自身实力之外，外交也是一种保障生存的手段。优秀的领导者，首先是一个优秀的战略家，何处该打，何处该和，战略并不仅仅是用在战场上，不战而屈人之兵，正所谓，善战者，无赫赫之功。

中国的历史，因为精彩的策略而精彩，封神的历史，因为精彩的战略而精彩。

## 即时战略第七要素：交易

作为外交的一部分，又独立于外交之外的一种独特的交流方式，交易一直在促进各文明的交流和发展。然而在普通的即时战略游戏中，往往并没有交易这种元素的一席之地，即使是《帝国时代2》，也只是把交易作为一种换取黄金的手段，而没有体现出交易本身在战略上的价值。

作为即时战略网络游戏的封神，由于网络游戏本身的传统和优势，让玩家间的交易成为一种不可替代的存在。无论是装备还是资源，都会自发的在游戏中形成一个市场，控制了市场就是控制了资金流动，因此一个强大的诸侯国往往也是一个强大的商业帝国，将紧缺的资源控制在自己手中，并用此来换取更多的地位和利益，也许在游戏之初这就是所有领袖们应该考虑的问题了。当然也可以把所有精力都投入到贸易经营当中，让自己的城邦成为一个中立的商业大国，进而控制整个世界的平衡让自己获得更多的利益，然而费沙的最终陨落告诉我们，金钱不是万能的，只有实力的结合才是最牢靠的。

## 即时战略第八要素：乐趣

即时战略游戏同样也是游戏，能够体现一款游戏价值的就是这款游戏的趣味性，有乐趣的游戏才能广泛的被玩家所接受，乐趣越多，喜爱这款游戏的玩家也就越多，同时对游戏的支持也越持久。

网络游戏亦然，单调的练级PK打装备合成已经无法满足现在的玩家们越来越高的要求，就象韩国游戏被称为泡菜一样，虚有其表而毫无内容的游戏从开始就注定了他们失败的命运。

在战略之余，丰富的娱乐元素也是封神榜作为一款即时战略网络游戏区别于普通即时战略游戏的地方，既是即时战略，又是网络游戏，多种娱乐元素的结合，才是封神榜最吸引人的地方。




游戏类型：ARPG线上游戏

操作系统：Win95/98/Me/NT/2000/XP

CPU：最低Pentium II 300，推荐Pentium II 450

内存：最低64M内存，推荐128M内存

硬盘空间：1.2G

显示卡：与DirectX8.0兼容的显卡，如需运行在3D模式下，推荐8M显存的3D加速卡

运营服务：金山数字娱乐公司

随着十大门派的陆续开放，游戏也日益趋于成熟，玩家对于游戏的热情也日益高涨。终于当攻城战出现在我们面前的时候，我们更是惊喜的发现，《剑侠情缘网络版》在不知不觉中早就已经成为了一部“中华武侠游戏大片”。

## 十大门派　各显神通

《剑侠情缘网络版》的游戏世界共有少林、武当、唐门、翠烟、峨嵋、丐帮、昆仑、五毒、天忍、天王十大门派，以正派、邪派、中立派来划分成长道路。而且各门派武功以金木水火土五行生成。五行相生相克，各逞胜场，金克木、木克土、土克水、水克火、火克金；金生水、水生木、木生火、火生土、土生金。

因此《剑侠情缘网络版》也是一个门派纷争的世界，主要以中国传统的武侠文化为蓝本设计整个游戏的故事背景，着重体现中国的地理及人文环境。沿用剑侠系列的故事情节，以南宋时期的抗金为主线而展开游戏。《剑侠情缘网络版》中的部分任务情节也和以往的剑侠系列产品互相沿续，剑侠系列中的部分人物角色在《剑侠情缘网络版》中也会以NPC的形式出现。整个剑侠网络世界的社会构架由三大阵营，十大门派，五大派系组成；剑侠世界是一个集门派、帮派、独行侠共存的世界。

各门派、阵营之间借由五行相生相克的道理，能够保持着微妙的平衡。通过阵营、门派和派系之间的势力扩张及互相争夺，给玩家展现出一个精彩纷呈的武侠世界。整个游戏世界的人际关系错综复杂，玩家可以随心所欲的扮演自已喜欢的角色。做官、做匪、为正、为邪、精忠报国还是卖国求荣，都可以发挥得

淋漓尽致，在这个乱世出英雄的游戏世界中，玩家的表现欲将得到充分的满足。

## 少林派

素来被称为武林第一门派，号称中原武林的泰山北斗，武林名门正派之首，大有天下均对少林唯马首是瞻的气势。少林派有诵经拜佛与练武并重的传统，门中弟子武功高强，富有正义感。此派弟子均为男性，分为出家弟子和俗家弟子两类，出家弟子在寺中修行，俗家弟子分散各处，行侠仗义。属正派，金系。

## 武当派

历史由来已久，被世人称为内家之宗。由于武当是道教武林圣地，与佛教的嵩山少林寺齐名，故江湖上有“北宗少林，南宗武当”之说。武当派以“玄天上帝”和张三丰而显赫于世。武当派弟子均为男性，以侠义名满天下，同门之间极重情义。此派虽然属于道教全真一派，但却直属麻衣道人、陈搏、火龙真人一系，派中弟子无须斋戒，可以婚配。因此派中分为斋戒弟子和非斋戒弟子。但是掌门人必须斋戒，门下弟子如果不斋戒便不能再继任掌门。属正派，土系。

## 峨嵋派

是在天下女子所创的武林门派中位居第一位的，峨嵋派以剑、拳、刺（峨嵋刺）闻名，与少林、武当一起并称为中原武林的三大门派。峨嵋派弟子均为女性，分为俗家弟子和出家女尼两种。掌门人通常由出家女尼担任。江湖是男人的世界，峨嵋派能够在其中争得一席之地，并且能将门派发扬广大，实属不易。峨嵋派门规极严，门下弟子非常洁身自好，不仅武功高强，而且多才多艺，琴棋书画无所不通。峨嵋派弟子有时会显得过于心高气傲，总希望能与少林武当在江湖上一争高下。属正派，水系。

## 天忍教

是金国为了对付宋朝武林人士而创建的组织，信奉的是金国的国教萨满教，教主是金国国师完颜宏烈，教中高手无数，还招募了宋国一些邪派高手和正派的叛徒。天忍教本身并无正邪的定位，它有很浓的政治背景，是金国南下侵宋，一统天下的工具。金国朝廷对抗的是宋廷，而天忍教对付的就是宋朝的武林门派。教中大部分弟子都是金人，也有部分宋人。天忍教与其他门派最大的不同是，天忍教更像一个政治组织。教中有许多带艺入教的武林成名人物，他们入教不是为了来学艺，而是因为一些政治原因或其他理由，这些人通常在教中都有一定的地位。而普通弟子大多是金国人，他们入教是为了学艺，以完成一定的政治任务。天忍教为了达到颠覆中原武林的目的，训练了许多间谍，潜入到中原，刺探消息或是挑起事端、离间中原武林。属邪派，火系。

## 昆仑派

远处西域，很少履足中原，自诩为名门正派，虽然远处西域，但是却野心勃勃，总想在中原武林呼风唤雨，隐隐有与少林、武当、峨嵋相抗衡之意。昆仑派弟子有男有女，虽然信奉道教，但主要是指利用茅山道士的法术，弟子允许婚配，不禁荤食。昆仑派最大的特点有两个：一是野心，二是表面上正人君子，暗地里却十分的阴险狡诈。同门之间也互不信任，相互倾轧，争权夺势。属中派，土系。

## 五毒教

是一个神秘而恐怖的组织，江湖中人谈之色变。五毒教信奉的原则是“利益决定敌友”，只要有利可图，就可以为人所用，根本不管什么是非、对错、正邪。五毒教同门之间基本上无情义可言，教徒之间可以彼此施毒下毒，被毒死者被认为是技不如人，咎由自取。所以教徒之间防范心奇重，而且每个人都想着如何研制出比别人强的毒药，如何在下毒的时候让人毫无察觉，防不胜防。属邪派，木系。

## 唐门

是久誉武林的暗器家族，以暗器和火器雄踞蜀中，行走江湖达数百年之久。唐门人善于设计、发明和使用各种暗器与火器，威力惊人。唐门与翠烟门并称“武林二门”。是一个家族式的江湖门派，很少同外界接触，早期的姻亲关系只发生在家族内部，后来慢慢扩展到家族外。武林正道、民族大义，对唐门中人



均无意义，他们只生活在自己的世界里。既不愿与名门正派结交，也不屑与邪魔歪道为伍。属中派，木系。

### 天王帮

帮众靠自己耕种渔猎为生，极少过问江湖中事，甚至极少和外界接触。既反金兵、也反宋廷。天王帮乃是钟相、杨幺大楚政权的余部组织而成，内部结构兼具官制的结构和江湖帮会的特点。天王帮继承大楚政权的宗教传统，信奉道教，尤尊吕仙人（吕洞宾），平时炼药修身，习武行侠，战时人人皆能持兵上阵。属中派，金系。




### 翠烟门

与唐门并称“武林二门”，因其神秘色彩而名动江湖，是江湖男子的一个迷离的美梦，对江湖男子而言，翠烟门到底是地狱还是天堂，谁也说不清。门中弟子皆为女性，翠烟门之所以名动江湖，不仅因为其门派武功精妙绝伦，更是因为门中弟子几乎个个都是绝色美女，让江湖男子心驰神往，梦寐以求。但是江湖上有一种传说，说是去过翠烟门的人都消失了，不会再回来行走江湖，因为他们都已经被美女所迷，葬身在那里。于是翠烟门弟子给人留下了美貌狐仙的感觉，让人又爱又怕。属中派，水系。

### 丐帮

号称“天下第一大帮”，在中原武林的地位举足轻重。丐帮弟子多为男性，也有女性。丐帮最大的特色是靠行乞为生，就算是家财万贯，进入丐帮，也须散尽家资，乞讨为生。由于丐帮分布极广，所以耳目众多，消息极其灵通。丐帮由于弟子众多，性格、出身各有不同，因此帮规极严，帮中等级分明、戒律严谨。丐帮弟子最讲互助，帮中弟子有食一起吃，决不允许藏私。义气为先也是丐帮弟子的一大特色。属正派，火系。

## 神兵利器　如虎添翼

网络游戏其中一个最大的吸引玩家的游戏设置是装备系统一定要丰富多样化。而《剑网》里的衣服首饰和武器跟五行都有特定的关系，如果装备之间实现五行相生，就能激活装备的暗属性，对角色能力的提高至关重要。

剑网中装备的类型分为武器，衣甲、帽子、腰带、鞋子、护腕、项链、戒指、腰坠10大类，其中每类装备又分为不同的基本类型，每种基本类型都有10个等级的不同装备。总共的装备类型多达600多种。而其中武器，衣服和帽子都是实时换装的，人物装备不同的道具外形马上会跟着变化，人物外形的组合数目多达近万种。

游戏中的武器有6大类剑。防具则包括侠客系列，武将系列，僧人系列，道士系列，杀手系列，乞丐系列，布衣系列等7大类型，分别针对特色不同的门派弟子。

## 任务系统

在《剑侠情缘网络版》中有三种任务设计：世界任务、自定义任务和门派任务等。世界任务是玩家可以随意重复去做的非强制性任务；自定义任务是玩家与系统发生交互行为而产生的一类任务。门派任务是由某个玩家建立一个任务，等待其他玩家替他去完成。

玩家在最初选择的门派中修习本门派武功达到一定的等级，完成出徒任务之后就可以招兵买马自创帮会。

玩家可以在除了十大门派区域地图之外的其他自由区域建立帮会组织。帮会组织占领某个自由区域，帮主有权力调整该城市的商品价格，制定该城市的税率。税率高低直接决定着本帮会内的收入状况，帮会内的所有成员同时都有机会得到利益分配；帮会之间常常为了各帮会的利益互相抢夺势力范围。帮会的每个成员都可以挑战“帮主之位”成为新帮主。



## 中华风貌一览无疑

游戏地图包括西南区、西北区、中原区、江南区、两湖区、华北区、南部区、东北区、塞外区和海洋区等若干个大型封闭的区域。每个区域的场景地图各具地方特点，有小河流水的江南小镇，有大片沙漠地带的塞外区域。在每一个区域中，都包括有城市、村庄、门派、帮会、野外、迷宫等不同的场景。由于游戏地图的广阔性，单纯使用系统提供给玩家的走路和跑动跨越整个地图比较枯燥和缓慢。玩家可以在任意一个城市中购买马匹代替走路快速移动于各区域之间，无须消耗大量的体力。

游戏中按照自身的时间系统进行昼夜变化，游戏时间是现实时间的1/5，为每天288分钟。当游戏中的系统时间变化时，地图的亮度也会随之改变，形成昼夜更替的效果。同时游戏中还设计了随机性的刮风、下雨、下雪、打雷等天气变化。

## 攻城革命 烽火连天

剑网本身的PK系统已经相当优秀，让玩家大呼过瘾，在过去，玩家间虽然也时常有群殴的情况出现，然而那都是普通的帮派间仇杀和报复，没有系统的组织和完善的准备，更谈不上战略策划，现在大规模攻城战满足了玩家这一迫切的要求，除了畅快淋漓的战斗，还可以体现玩家们完美的权谋。

如今剑网世界中已经涌现了无数由玩家自己建立的帮派组织，有的帮众成员已经多达数百人，庞大的帮会组织需要自己的地盘和基地，有组织的帮派攻城战争可以增进帮派里不同特长属性的成员间的战斗配合，使大家更加团结，最重要的是，从此以后帮派战争将不再只是漫无目的的小打小闹，而是将要载入剑网史册，牵动所有玩家目光的辉煌战役。




攻城战的目的，是让自己的帮派成为某一个城市的太守。南宋是一个动乱的朝代，内忧外患之间，南宋小朝廷只求偏安，不思进取，更不顾老百姓死活，因此可以说得上是民不聊生，生灵涂炭，这个时候就需要侠客义士们的挺身而出，挑起对抗外敌，整顿河山的重任，这就表现在控制并保护某个城市，攻城战由此而起。帮派通过战争获得对某个城市的控制权，获得太守资格的帮派可以调整这个城市的物价，也可以从玩家之间的交易中抽取税收，而本帮的帮众则可以在自己的城市中获得许多优惠条件，比如低价买到NPC手中的物品。可不要小看了这个太守帮派，众所周知，剑侠中玩家的自行摆摊系统是相当的完美，人气比较旺的城市每天的交易额在亿元剑侠币左右，太守帮派通过抽税和NPC物价调整，将得到相当大的收益，而且攻占好的城市，更加有利于自己帮派的壮大，吸收更多帮众。




每一个帮派都以拥有一座城池为荣，因此可以想象真城战将会多么激烈和刺激，游戏中所有的大城市都会成为争夺的对象，而人气旺的城市争夺将会尤为激烈，届时肯定会有超级大帮之间的碰撞，上千人的军团大战将会令人热血沸腾。

而攻守双方在战斗中不但要根据各自成员的五行特性搭配出最完美的阵型，还要有各自的特殊道具可供使用，那就是投石车、攻城车和擂鼓兵以及扛旗兵。你没有看错，确实是投石车和攻城车，请注意，剑侠的攻城战决不是简单的军团大战，而是真正意义上的攻守城池，攻方在外，守方在内，跟所有历史上真实的攻城战争一样，攻方首先的任务是打破城门，然后进入城门与对手短兵相接。攻城车和投石车将是攻方的基本配置，而攻守方的第一场大战，也许就将会围绕这两件道具的保护与破坏之间进行。守方则拥有独特的扛旗兵和擂鼓兵，扛旗兵可以恢复周围一定范围角色的生命，而擂鼓兵则可以增加周围一定范围角色的抗性。双方所拥有这四件独特的道具，将会引导战争的主要形态向庞大的阵地战模式发展，使战争的状况更加恢弘大气。




## 简单快乐的横版卷轴

当进入网络游戏时代，多人互动已经成为游戏发展的趋势，而在一款又一款斜45度角仿暗黑破坏神式MMORPG泛滥的今天，一成不变的砍怪、升级、打宝模式让许多玩家心生厌倦，这些千篇一律的网络游戏，甚至还不如当年小小的红白机上以8位机能所表现出的简单小人，给人那种轻松而简单的快乐。

正是基于这一因素，横版多层卷轴网络游戏《快乐西游》适时而出，给呆板枯燥的网络游戏类型注入全新的活力。

对于那些怀念当年卷轴游戏简单利落游戏感的玩家，可以从《快乐西游》中找到那种久违的熟悉感，



浓浓的横版动作元素让人一瞬间似乎又想起了当初那个只为游戏而快乐的憧憧少年。在游戏网络化成为大势所趋的今天，以网络来演绎当年的经典，这份感觉更是殊能可贵。

## 各具特色的游戏职业

在通常的网络游戏中，大多都是一开始就让玩家选择好自己的职业，然后按部就班发展。而《快乐西游》中，所有人在一出生时都是一样的，即无职业状态，随着游戏的进展，当玩家经历了初期的短暂修炼、并对快乐西游的世界也有了一定了解后，大致上也决定好了自己的职业取向。这个时候，就可以去找相应的师父来确定自己的职业了！

### 变化师

一转师父：猪八戒

二转师父：孙悟空

看过《西游记》原著的人都对孙悟空变化无穷的



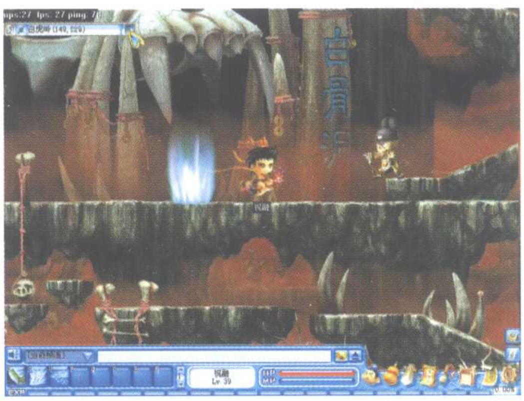
七十二变记忆犹新，这次在快乐西游的世界里，大大咧咧的猪八戒和擅长变化的孙悟空将承担起指导玩家神幻变化的职责，悉心指点变化师玩家的技能。孙大圣的本领自然是人所尽知的了，那么猪八戒呢？这个粗枝大叶的家伙看上去总让人有点不太放心，其实还好啦，怎么说人家也是天篷元帅下凡，三十六般天罡变化也不是那么能让人小觑的。

## 战士

一转师父：巨灵神

二转师父：牛魔王

随十万天兵天将围剿花果山的先锋大将巨灵神在快乐西游中也客串了一把，他将和积雷山平天大圣牛魔王一起，担负起指导玩家成为近身搏斗专家战士的责任。我们都还记得，在《西游记》里大闹天宫那段经典传说里，巨灵神虽然曾经惨败给当时不可一世的孙悟空，但作为天庭首发阵容的他，其实力并不是那么不济，只不过被齐天大圣的锋芒盖过罢了。



## 弓箭手

一转师父：嫦娥

二转师父：二郎神

弓箭手的职业在任何一个网络游戏中都属于不可或缺的远程攻击战斗力。在快乐西游中，住在月宫的嫦娥和灌江口二郎真君杨戬就是梦想成为弓箭手的玩家们的授业师父。嫦娥为什么会成为弓箭手的师父呢？大抵上是跟她夫家有关系，要知道，如花似玉的嫦娥姐姐的夫君可是天上天下第一神射手后羿，都说久病还成良医呢，跟着神射手后羿这么多年，嫦娥姐姐的射术自是非同泛泛。而灌江口小二郎杨戬，他的射术在《西游记》原著中就已经描写得淋漓尽致了。



## 法师

一转师父：托塔天王

二转师父：太上老君

手托玲珑宝塔的李靖天王与兜率宫主人太上老君是快乐西游里法师的入门指引者，这两位天宫的神将神君，将教导玩家学习威力强大的各种攻击法术。李天王在神话小说中口碑似乎一直不怎么好，先是被儿子哪吒打得亡命脱逃，后来在孙悟空闹天宫时还把掌上的玲珑塔给震碎了，看上去并不是太厉害的人物。殊不知其实李天王也是个非同小可的人物，他是广成仙派嫡系传人，论辈分，比封神榜里的姜子牙还要高，至于为什么在小说里被描写得这么弱，答案很简单：因为他不是主角。

# 丰富多彩的任务系统

任务内容的枯燥和形式的单调向来是网络游戏的一大通病。而在快乐西游中，这个令人不满不爽的缺点将会被一扫而光。在快乐西游的任务系统中，玩家将会被大大小小、各式各样、新奇百怪的任务所围绕，它们在讲述生动故事、描绘神奇传说的同时，还将提供给玩家丰厚的奖励。许多从打怪中很难获取到的稀有物品，将会在一连串有趣的任务后呈现在玩家面前。玩家更不必担心因为完成任务而耽误了自己的练级计划，从设计者的设计意图来看，任务的经验奖励将至



少不低于花同样时间打怪所得的经验，此外，希望挑战极限的玩家可以去进行一些 Mission Impossible 的尝试。

## 全开放式的地图系统

对于以往的横版卷轴游戏来说，玩家只能一个小关一个小关的开始战斗，逐渐向更高水准的地图关卡进发，即使是游戏高手，也只能循序渐进的从头做起。而在《快乐西游》中，整个西游世界里面各种风格迥异的场景、各有千秋的任务地图，让人目不暇接，最重要的是——这些地图与场景都是完全开放式的。玩家们不必担心受到关卡或者等级限制的阻挠，完全可以根据自己目前的战斗水准和攻击喜好挑选合适的对手，闲暇时也能在整个开放的西游世界中随意遨游。随着玩家们的脚步延伸，风景如画的花果山、宝藏无数的东海龙宫，神秘庄严的天竺雷音寺，都将一一呈现在玩家眼前。



### 丰富而生动的动作系统

《快乐西游》是一款同时支持多人一起游戏的横版卷轴游戏，因此除了需要大展拳脚与怪物们战斗以外，跟朋友之间的感情交流也是必不可少的。在游戏中，玩家所控制的人物不但可以做出跑、跳、攀爬、匍匐、坐等基本动作，喜、怒、哀、乐、害羞、拥抱等表情动作也是异常丰富。

### 种类繁多的道具系统

在《快乐西游》中，开发人员吸收引入了武器道具的收集要素，小到出生时的试炼剑，大到以上古名匠命名的干将、莫邪，各种传说中的装备正静静等待玩家将其一一发掘现世。众多独具匠心的小道具，或提供攻击加成、或为玩家吸收伤害，或者直接就能让玩家能力飞跃一个台阶，根据特定的环境与对手，选择适当的武器装备可以让战斗更加的轻松。



### 无限可能的合成系统

在游戏进行中，玩家们可以从打倒的怪物身上搜出包含随机配方的配方书，根据配方书来收集材料，按图索骥，可以配出数十种加强装备能力的宝石或挂件。

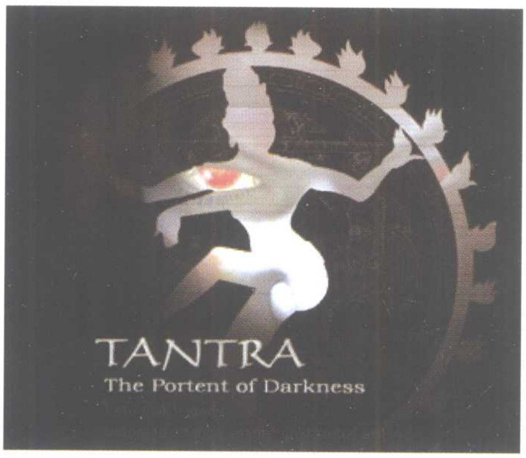
这些宝石和挂件，在游戏中的商店或 NPC 手中是无法购入的，而合成系统的不特定性更是加重了合成物品的珍贵性。拥有一个属性攻击加成的宝石挂件，可以令身为战士的你如虎添翼，在千军万马中如入无人之境；拥有一个能让经验值追加的宝石挂件，更可以让身为商人的你奇货可居，在众多眼红耳热的玩家中风光无限。






## 神与人共存——密传

从创世开始，创造之神梵天，调合之神比湿奴，破坏之神湿婆维持着密传世界的平衡，但魔罗势力的出现破坏了这种平衡性。随着这种平衡性的失去，密传的世界里开始出现了混乱，整个大陆也因此变得荒废。




从此以后在密传世界中，不同的种族根据各自的生活方式和周围自然环境，分别生活在以曼陀罗高原为中心的八个地区中，各自为营。而在那些神与魔罗战斗过的高原中，还可以看到破落的香巴拉城和曾经为了团结八个种族而树立的共同协议纪念碑、象征着对三个主神的信仰的善见城、纪念传说中英雄的八王城、以及曾经保护着密传世界的神和神的军队的痕迹。

而在今天，身为神的后代的8个种族，为了让创造之神梵天，调合之神比湿奴，破坏之神湿婆复活过来，要在这荒废的高原开始他们新的冒险，寻找那些身处各个大陆，知道神的传说的人们，并从他们身上得到隐藏的神的秘密来拯救这个受难的密传世界。

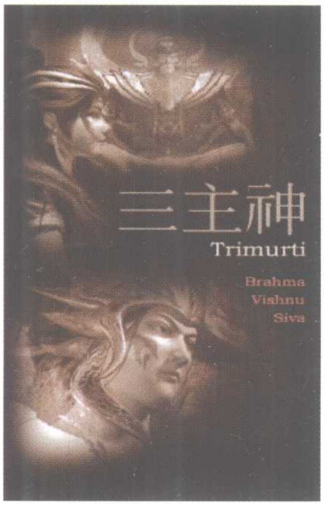
## 密传世界的结构

### 纵观密传的世界

密传的世界以大陆南部地区的曼陀罗高原为中心，而八个种族集居在以高原为中心的周围地区。位于各种族的集居地之间的地带，则是传说中神所选择的四块圣地。

在大陆东部的温暖带地区居住着天之一族，而在这个地区的南部亚热带地区则居住着拥有羽翼的迦楼罗族。位于大陆南端的大海中的海岛地区则潜伏着龙

族。与大陆南端曼陀罗高原相临的热带雨林中有罗刹族则在此隐居。在大陆西部广阔的沙漠中则有紧那罗族居住，在曼陀罗高原的西北方，大沙漠的东北方则是斗神阿修罗族居住的荒野地区。在北方高山区中我们可以找到乐神族的集居地，再从乐神族居住地向东走，可以看到夜叉族居住的大草原。以曼陀罗高原为中心的，位于大陆东西南北方的四个圣地，这四个圣地被称为：东部圣地——加达纳，南部圣地——罗摩苏摩那，西部圣地——瓦拉纳西和北部圣地——德瓦卡，但没有人知晓神为什么所选择的这四块地域？其中有何意义？而知道圣地中有什么东西存在的人更是寥寥无几。




## 曼陀罗高原

曼陀罗高原位于密传世界的中央地带，指香巴拉之门以南广阔的高原地带。这个地方是因火山爆发时熔岩凝聚而形成的，经过多年的风化和侵蚀形成了现在的地形。曼陀罗高原的大部分地区地质以强硬的花岗岩为主，在其上层有少许的土层。因高原经常肆虐着来自北方的季风，使得这个地区的植物高度偏小，在风化和侵蚀程度较大的地方，偶尔可以看到一些较高的树木在花岗岩的裂缝中扎根顽强生长。

早期曼陀罗高原是被神定为自己的地方，是传说中创造人类的诞生地。也是人类和神长时间共存的地方。据传说，穿过香巴拉之门，可以看到有三主神梵天、比湿奴、湿婆居住着并维持密传世界的平衡的“香巴拉城”。紧靠巨大的山脉的香巴拉之门南部地区虽离赤道很近，但因为高原地势，平均温度偏低，人们在这儿也不会感觉到热带气候，反而经常维持着比较凉爽的天气。

就像神所预料的那样，自由意志非常强的人类开始离开这神所庇护的地方，去寻找属于自己的世界。而在这个变革之前，人类受着三主神的统治，一起生活在这曼陀罗高原。自从人类通过长途跋涉离开曼陀罗高原各自定居在8个不同的地区之后数百时代的时间内，只有如同手足一样的下级神们不原离开他们的三主神，在这儿守护着曼陀罗高原。但，因魔罗的侵略曼陀罗高原变成废墟之后，在这曼陀罗高原就再也找不到神的踪迹。

为了阻止魔罗展开远征，大战之后，拥有驱赶魔罗的能力的人们形成了村落定居在此，随之高原再一次的更换了主人。

但是，当人们遗忘战争的痛楚，重新塑造新的城市“真.曼陀罗”寻求安宁时，和“魔罗的血”一同重现的魔罗的军团，发起了新的侵略，破坏了创建中的城市“真.曼陀罗”。幸存的人们移居到南方建造了新的村庄，但新的村庄在规模上早已远远比不过被摧毁的真.曼陀罗或上古时期神的城市。因此人们将新的要塞家园称呼为“曼陀罗山庄”，梦想着能回到黑暗时代以前的曼陀罗高原和平的景象。而除“曼陀罗山庄”以外的高原的大部分地区，仍然被笼罩在魔罗的黑暗力量的影子里。




# 密传世界的历史

## 黄金时期

人们称神和人类共存过的和平时代叫做黄金时代。

在黄金时代，梵天和比湿奴，湿婆的三主神居住在香巴拉城里维持着密传世界的均衡，此外的下级神和人类则以曼陀罗高原为中心过着安定的生活。

在精神上，肉体上人比不过神，但对于生命价值的自我实现有着持之以恒精神的人类，为了寻找属于自己的生活，开始向大陆的各个地区迁移过去。在神的帮助下出行的人类，驯服了未开发的大自然的力量，展开大长征后，使各自定居于8个地区。

定居自己的家园以后，他们也从来不曾怠于以神官为媒介和留在曼陀罗高原的神之间的交流，密传的世界按照创造人类的三主神的构想，向神和人类互助的、所有人格体实现自我的理想型的方向发展。




## 三主神的衰落

所有的一切看起来都和平安定的密传世界，从没有意料到的地方产生了冲突。

混乱的开始不是被认为最软弱的被造物种——人类，也不是像三主神的手足一样以中间者的存在的下级神，而是在维护世界均衡的三主神之间产生的。

相传于人类之间的故事只是湿婆斩了梵天的头。对于到底湿婆为什么会斩下梵天的头，人们按照自己信仰的主神，都有所不同的理解。谁也不清楚，在他们中间谁的信仰才是真实的。还有，被砍去首级的梵天失去了神的力量，湿婆和比湿奴的行踪也变得渺然，终于，由三主神维持着的密传世界的均衡也被遭受了破坏了。

人类离开后，驻守曼陀罗高原安静的生活的下级神，遭遇到了意外的事件。为了弄清了三主神的力量消失事件的前因后果，为了找回密传世界的均衡，赶往香巴拉之门的下级神，却打开了某种被封印着的神秘力量，而且他们根本想不到将要面临的黑暗的影子。




## 魔罗的入侵

三主神维持着的密传世界的秩序和均衡被打破，香巴拉之门被封印后，为下级神和人类所不知的魔罗的势力，像是蓄谋已久似的，侵犯了密传的世界。

魔罗的军队以数不清的大军，以曼陀罗高原为开端向密传的世界侵犯，而聚集在香巴拉之门前的下级神和 履行曼陀罗高原守卫职务的神的军队，却被来历不明的魔罗的军队打得措手不及。

谁也没搞清楚它们为什么要侵略密传的世界。无力的、后退的众神们，集中了最后的力量通知分散在各地的人类，期望获得人类的帮助。但谁也没有奢望依靠人类的军队阻止连神的军队都无法阻挡的魔罗的力量。




## 八王之战

混乱是从创造者和三主神之间开始的，而结束这混乱的却是被认为是最软弱的人类。当曼陀罗高原上神的军队被歼灭，密传世界的希望变得渺茫的时候，分散在各地的人类的军队挡住了魔罗大军的前进。

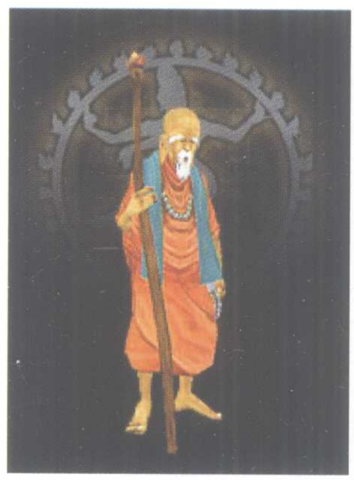
意想不到的是8个人类种族的联合军，竟与神的军队都无法击败的魔罗的大军对抗，继续了10多年长时间的激烈的战斗。在持续的战斗中，人类的军队始终以8位英雄为核心掌握了战场上的局势，通过8为英雄的牺牲和努力，终于把魔罗的军队从曼陀罗高原赶走。

但是，长达10多年的战争代价是残酷的。曼陀罗高原的大部分地区受到了战争的影响而变成了废墟，驻守曼陀罗高原的下级神失去了踪迹。击退魔罗大军的战斗中起了决定性作用的8个种族的英雄们，为了以自己的生命为代价，封住了不断复活魔罗力量的喷出口。所以人们所期待的由他们在团结战争后，引导失去神的力量的世界走向正道的梦想，只能和8位英雄埋在地下。

人们为了纪念8位英雄的勇猛和崇高的牺牲，称他们为八王，将那10多年的战争叫做八王之战。但所有这一切很快的就从人们的脑海中遗忘，失去了方向的人们又开始探索新的突破点。




八王之战告一段落后，为了击退魔罗的军队而从各地聚集过来的8个种族的战士们，开始在曼陀罗高原的废墟上建立村庄。虽然剩下的只是废墟，但如同很久以前各个种族的祖先经过大迁移在新天地创建了生活的摇篮一样，经过所有人8年的不懈的努力，终于在曼陀罗高原上诞生了叫做真．曼陀罗的繁华的城市，人们也有了片刻的安宁。而且这样的安宁持续了6个时代(60年)，平静的生活使人们逐渐忘却了战争时代的回忆。



“魔罗之血”初现的时候，大部分的人认为这只是一种自然现象而已。但不久之后，像泉水一样到处涌现出来的魔罗之血污染宽阔的原野时，人们渐渐意识到问题的严重性。

另一个让人们感到紧张的是，经过魔罗之血周围的人目击了被认为是魔罗一族的生物的数量越来越多的状况。

对所有的变化持半信半疑的态度也是短暂的。魔罗之血初现不到1年，它就波及到城市的内部。人们



看见接触魔罗之血的动植物变成不知是活还是死的奇怪现象。结果，面对着魔罗之血无声的攻击，在八王之战胜利的战士们的后代不战而败，抛弃了真．曼陀罗决定移居到还没有受到污染的地区。

但又一次残酷的现实，在准备移居的人们的面前来到了。虽然不像八王之战中的军队那样，但有组织性的魔罗一族袭击的村庄里好多人受伤或死掉了。从开始移居到西南方的新天地，到创建新的村庄为止，魔罗就一直不停的袭击人们。

从八王之战足足过了8个时代，完成的“曼陀罗山庄”开始发挥要塞的功能之后，魔罗的袭击显然减少了很多。但魔罗之血还是不停的扩张自己的领域，更多的野生动物接触了魔罗之血变成新的怪物。但，对于如何防止魔罗之血的扩散，阻止重现的魔罗的力量，却一直无法找答案。

并非所有的人对于魔罗之血和魔罗的出没污染曼陀罗高原的事情无动于衷。一些志愿者和冒险者，为了搞清威胁的真相而努力着。从战争开始过了9个时代的时候，夜叉族选拔的战士们经历的所谓“夜叉族的悲剧”也是这种努力带来的惨剧。



夜叉族的悲剧发生在人们多次的对地下洞穴的探索失败之后。在曼陀罗高原受袭击的人们向勇敢的夜叉族发出求援信，很多的勇敢的夜叉族青年自愿参加了探索。但是，缜密准备后进入圣地探索的夜叉族数千名勇士中，大部分人失去了重见天日的机会。从探索行动中回归的幸存者不到百名，而且幸存的人都受了不同程度的重伤。

经历无数的灾难，毫无成果的探索后，曼陀罗村庄的人们从此不再进行对地下洞穴的探索，而是禁止人们靠近地下洞穴。

习惯了和平的人们，忽略了在高原处处出现的黑暗征兆，如果再不出现像以前的八王战争那样的新的英雄，那么对付魔罗的势力就根本没有希望可言。



## 游戏特点

密传将一般RPG游戏中的经验值转换成具有东方文化因素的，叫做修练点的部分，在典型的西方RPG中添加了东方文化因素，将一般RPG游戏转变成具有独特系统的游戏。



游戏中三主神的概念，各个角色在被创建的时候，都需要选择一个自己所信仰的主神。按照所选择的主神的能力和特征，角色的性格和能力也将随之变化。密传中可以看到8个种族，3个主神，4种密传点数，分为3个阶级的人物阶级系统等，尽量让每个角色个性化。

密传游戏中，内在的3主神在整个大陆中是相对立的。以对立的三主神为基础，游戏中会发生各类事件，游戏中的8个种族，将按照自己的种族被赋予各自的任务。新诞生的人物将在密传世界中，与其他有着不同信仰的角色一起生活、享受游戏，等人物成长到一定的程度后，在一些地区就要与对方处于敌对状态，让游戏更具有趣味性。为了完善物品系统，让各个角色的物品趋于个性化，提高游戏的趣味性，游戏中添加了可提炼的物品和成长的物品。



Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection
(https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "filename": "44CK5ri45oiP57K+5YW45LqM5Y2B5bm044CLXzEyMjY1ODkwLnppcA==",
  "filename_decoded": "\u300a\u6e38\u620f\u7cbe\u5178\u4e8c\u5341\u5e74\u300b_12265890.zip",
  "filesize": 38737795,
  "md5": "4123b3b6360973573cc9131dd8ee2b60",
  "header_md5": "eaab386068f3643c604132d50d949275",
  "sha1": "4ccc20b53602b2f08cf5db72bcb9917e8d5ca34a",
  "sha256": "99726815fd05e91b589c6be0e73e42e74e4415c3b3749af03d2afa2d0d2ec7e8",
  "crc32": 3332546883,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 43505031,
  "pdg_dir_name": "\u00ed\u2562\u2559\u256c\u2567\u2556\u255b\u00bd\u2561\u03a3\u2562\u25a0\u2569\u00ab\u2500\u03a9\u00ed\u2556_12265890",
  "pdg_main_pages_found": 83,
  "pdg_main_pages_max": 83,
  "total_pages": 97,
  "total_pixels": 610865664,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}